MAXIMES
ET
INSTRUCTIONS
SUR
L'ART DE LA GUERRE

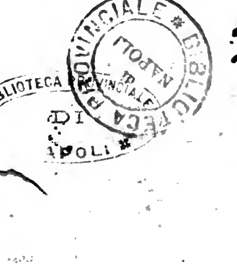


MAXIMES,

CONSEILS ET INSTRUCTIONS

SUR

L'ART DE LA GUERRE.



Paris.—Imprimerie de Cosson, rue du Four-St-G.. 43

MAXIMES,

CONSEILS ET INSTRUCTIONS

SUR

L'ART DE LA GUERRE,

OU

Aide-mémoire pratique de la guerre, à l'usage des militaires de toutes armes et de tous pays,

D'après un manuscrit rédigé en 1815 par un général d'alors, et revu en 1855, pour être mis en harmonie avec les connaissances et l'organisation du jour.

TROISIÈME ÉDITION.



PARIS
LENEVEU, LIBRAIRE-ÉDITEUR,
RUEDES GRANDS-AUGUSTINS, 18,
près le Pont-Neuf.

1856.

AVANT-PROPOS.

Ce que renferme ce livre n'est généralement pas neuf, mais la forme rajeunit le fond et beaucoup d'officiers qui ne voudraient pas aller chercher d'excellentes leçons dans de vieux livres, s'empresseront peut-être de lire celui-ci, uniquement à cause de la nouveauté de son titre. Les généraux du règne de Napoléon Ier savaient trop bien la guerre, pour que leurs écrits sur la manière de la faire n'aient pas un grand intérêt dans les circonstances actuelles.

Des changements notables s'étant introduits dans l'organisation militaire, depuis quarante ans, il était né-

cessaire d'apporter des modifications et des compléments à un texte déjà ancien, et contenant des redites ou passant sous silence des indications importantes.

L'ouvrage renferme plutôt des généralités que des théories explicites et particulières sur les diverses opérations qui se présentent en campagne ; il glisse souvent sur les détails qui se trouvent, du reste, parfaitement expliqués dans plusieurs livres classiques sur l'art militaire. Son but spécial est d'appeler l'attention sur quelques principes essentiels et de prémunir contre des fautes, et des négligences qui se commettent fréquemment. A lui seul, il n'est pas complet, mais il augmente le nombre des sources où l'on peut puiser un supplément d'instruction.

MAXIMES,

CONSEILS, INSTRUCTIONS

SUR

L'ART DE LA GUERRE.

Principes généraux.

I.

Rentre en toi-même et tâche de te connaître.

Vois ce dont tu es capable, afin de n'entreprendre que ce que tu peux achever.

Ne présume pas de tes forces, mais aussi ne te défie pas d'elles.

Si tu es libre, n'accepte pas un commandement ou une mission au-dessus de ta capacité, de ton courage ou de tes moyens.

Si tu n'es pas libre et si on t'impose une responsabilité, efforce-toi de te persuader que tu peux la porter, et agis de ton mieux.

Sache si ton intelligence s'illumine dans les cas difficiles et si ton courage grandit dans le danger : au cas affirmatif, lance-toi hardiment dans les hasards de la guerre.

Une volonté ferme, l'amour du devoir, mènent souvent plus loin que l'enthousiasme : ne désespère donc pas de toi-même si la nécessité, plus que la vocation, te retient sous les drapeaux. Tel conscrit déserta à sa première affaire et devint plus tard un héros.

Un travail opiniâtre, la pratique, la réflexion, peuvent, avec le temps, faire d'un officier d'abord médiocre, un bon général.

II.

Général ou soldat, en tout et toujours, de loin et de près, matériellement ou métaphysiquement, aie un but. Quand on sait bien où l'on veut aller, il est rare qu'on n'arrive pas à ses fins.

Ne dis jamais : *j'agirai d'après les circonstances;* dis plutôt : *j'agirai ainsi, malgré les circonstances.*

Tant que ton imagination reste en sus-

pens, que ton esprit ne voit pas clairement ce qu'il a à faire, ne t'engage pas dans une voie dont le terme n'est pas nettement assigné : mieux vaut ne pas bouger que d'aller on ne sait où. Cependant il y a inconvénient à réfléchir trop longtemps; l'intelligence s'égare à trop peser le pour et le contre, et, en général, les décisions promptes sont les meilleures. Souvent les moments sont précieux ; alors il ne faut pas hésiter, sauf à corriger par une exécution ferme et vigoureuse ce que le parti pris offrirait de défectueux intrinsèquement.

Une fois ton but déterminé, bon ou mauvais, ne le perds plus de vue, jusqu'à ce qu'il soit atteint. Renverse ou tourne les obstacles, mais arrive à lui tôt ou tard, sans prendre le change, sans te rebuter. L'opiniâtreté a mainte fois remplacé le génie.

III.

Il y a des hommes heureux que la fortune favorise et aux souhaits desquels tout réussit. Ne t'imagine pas être un de ces hommes : mets de ton côté toutes les

chances possibles de succès. Ne néglige aucun moyen, pas même le plus petit. Un grand résultat final est plus fréquemment produit par beaucoup de combinaisons vulgaires, réunies ou successives, que par l'effet d'un seul et puissant effort.

Calcule tout, prévois tout, organise tout, et rends-toi bien compte des moyens dont tu disposes afin de ne compter que sur ceux-ci.

IV.

La responsabilité seule inspire juste, mais il faut qu'elle soit une et entière : ainsi pas d'action combinée pour un même but explicite et défini, entre deux hommes indépendants l'un de l'autre.

Chef, ne convoque jamais un conseil de guerre : tu ferais douter par là de ta capacité, tu détruirais la confiance qu'on peut avoir en toi, et tu n'obtiendrais en échange que des avis, trop nombreux d'abord pour être suivis tous, de plus, pour la plupart, dictés par de mauvaises passions, l'envie, la jalousie, la peur, etc., et chacun t'en voudrait de n'avoir pas adopté le sien.

Si tu as besoin de l'opinion d'un de tes inférieurs, demande-la-lui adroitement et d'une manière détournée; puis réfléchis à deux fois avant de l'adopter, te parût-elle rationnelle au premier abord.

Parle comme si tu avais confiance en tout le monde, et agis comme si tu ne pouvais t'en rapporter à personne.

Tu peux te laisser donner l'objet et le but, mais dès que tu es en face de l'ennemi, n'accepte de ton gouvernement aucun plan tout fait, aucune instruction déterminée sur la manière de conduire la guerre. Le choix de ta personne doit impliquer une confiance entière en toi de la part de ceux qui te délèguent: s'ils veulent t'envoyer des ordres à distance, résigne net le commandement dont tu es investi, parceque l'histoire apprend que les ministres et les souverains, placés loin du danger, ne sauraient aussi bien juger de l'état des choses qu'un homme capable voyant par ses yeux. Rappelle-toi Montécuculi rapportant, au retour d'une campagne, tous les plis, encore cachetés, qu'on lui avait adressés pour lui dicter ses opérations, et fais plus encore:

brule les plis semblables que tu recevras afin de n'avoir pas même la tentation de les lire : quand tu connaîtrais leur contenu, ta pensée en serait troublée, et ta lucidité propre pourrait s'évanouir par l'interposition d'idées étrangères.

Si tu te crois sérieusement au-dessous de ta position, pas de fausse honte, cède le commandement ou la direction au plus digne, ostensiblement si tu le peux, occultement si le grade ou d'autres circonstances s'y opposent.

Aucun homme n'est complet. Renferme-toi donc le plus possible dans la spécialité pour laquelle tu as le plus d'aptitude, et applique habituellement chacun de tes subordonnés à l'emploi qu'il remplira le mieux : cherche donc à bien connaître ton entourage.

Le tour par rang de contrôle ne doit pas exister pour certaines missions, au risque d'enfreindre le règlement. Si celui que tu désignes est réellement le plus capable, personne ne réclamera. On s'apprécie et on se rend vite mutuellement justice en face des dangers.

Sois actif et vigilant dans ton service,

plein de sollicitude et surtout juste envers tes inférieurs.

V.

Subordonné, ne critique jamais les ordres de tes supérieurs. Respecte une position pleine de difficultés. Si tu ne peux rien changer à une disposition qui te paraît mauvaise en elle-même, sache qu'elle peut encore réussir par ton courage et ta bonne volonté. Ne désespère pas tes camarades moins perspicaces que toi ; tu détruirais leur élan qui eût seul suffi peut-être pour corriger les plus détestables conceptions. Sois patient, brave, dévoué à tes devoirs, à tes chefs et à tes camarades.

Avant le départ.

Soldat, ne te charge que du strict nécessaire. N'emporte pas d'effets inutiles. Plus d'un cheval, plus d'un homme sont restés en route pour un kilogramme de trop sur le dos. Un pantalon, un habit, un manteau ou une capote, deux paires de chaussures, deux cols, trois chemises,

deux caleçons, trois mouchoirs, deux coiffures, l'une de corvée, l'autre de combat, suffisent à tout le monde, officier ou soldat, fantassin ou cavalier (1). Mais que le tout soit neuf, ample et bien confectionné. Quinze jours de marche usent et déchirent des vêtements, qui larges auraient duré six mois.

Général, prends les mesures nécessaires pour que le renouvellement de toutes choses ait lieu en temps opportun : calcule, à cet égard, que ce qui peut servir une année en garnison a besoin d'être remplacé beaucoup plus tôt en campagne. Les durées réglementaires ne peuvent plus être observées, aussitôt que le soldat se trouve hors des circonstances normales de la vie de garnison, et si on veut le conserver sain, robuste et valide, il faut entretenir avec soin ses effets, et les remplacer dès qu'ils cessent de remplir complètement leur objet, quelque soit la dépense qui en résulte. Il n'y a de cher que la paix onéreuse

(1) Joins-y cependant, si tu peux, deux gilets de flanelle, excellents préservatifs contre la plupart des maladies que tu auras à redouter en campagne.



qu'on subit à la suite d'une guerre mal conduite : les moyens de se procurer la victoire, sont toujours bon marché, relativement. Arrange-toi donc coûte que coûte pour avoir partout et toujours des approvisionnements suffisants, et pour que les magasins de l'intérieur soient mis en demeure d'expédier à propos tous les objets nécessaires sur les petits dépôts, qui s'éloignent en même temps que les opérations militaires gagnent du terrain.

Les deux grands problèmes de la guerre sont peut-être de trouver un harnachement qui ne blesse pas les chevaux, et des chaussures qui ne blessent pas les pieds.

Cavalier, apporte tous tes soins à l'ajustement de ta selle et de ta bride; possède sans cesse pour ton cheval quatre fers de rechange, avec autant de clous qu'il en faut pour les fixer et moitié en sus.

Fantassin, aie des souliers qui te chaussent légèrement et commodément (1).

(1) Quand on manque de bons souliers, la

Marches loin de l'ennemi.

Pour arriver au point de concentration générale toujours choisi hors de la portée de l'ennemi, il faut éviter avec autant de soin les marches trop courtes que les marches trop longues. Une moyenne de trente-deux kilomètres (huit lieues par jour) est la mesure à adopter, en remarquant que la cavalerie peut faire, de temps en temps, jusqu'à cinquante kilomètres (douze lieues et demie), et que l'infanterie ne devrait pas faire au-dessous de vingt-cinq kilomètres (six lieues et un quart).

Un séjour suffit, après six à huit jours consécutifs de marche, pour l'infanterie comme pour la cavalerie.

Il importe, loin de l'ennemi, de ne jamais subordonner la marche des troupes à cheval à celle des troupes à pied. Ce

meilleure chaussure qu'on puisse se faire est celle des anciens *pandoures*, souvent adoptée par les soldats français en Afrique, dans leurs longues expéditions ? Elle consiste à s'entourer le pied de chiffons de toile enfermés dans un morceau de peau fraîchement écorchée, lacé sur le pied par une petite lanière de la même peau.

serait infliger prématurément aux premières une cause de destruction.

Il ne faut partir ni trop tôt ni trop tard. Une heure, du réveil au rassemblement, permet facilement à chacun de faire ses préparatifs de départ. Les hommes mangent la soupe et conservent la viande dans leur petite gamelle (1) pour la grande halte pendant la route : les chevaux font un repas d'avoine.

Un guide, soit civil, soit militaire, connaissant toutes les circonstances du chemin, accompagne le commandant de la troupe, si celui-ci ne les possède parfaitement lui-même.

Supposons maintenant une distance moyenne de trente-deux kilomètres : voici comment la cavalerie et l'infanterie devront la franchir.

Cavalerie. — Départ à six heures. Marche au pas pendant quarante-cinq minutes. Halte de dix minutes, comptées du moment auquel la queue de la colonne a serré à sa distance (les pelotons se formant en arrêtant, quel que soit l'ordre de marche adopté), jusqu'à celui

(1) Aujourd'hui chaque soldat a sa petite gamelle.

auquel on sonne à cheval. L'avant-garde s'arrête en même temps que la tête de colonne, et l'arrière-garde conserve entre elle et la queue la distance prescrite. Pendant la halte, on ressangle les chevaux et on visite leurs pieds.

Environ quatre mille mètres ayant déjà été franchis dans cette première période du chemin, on en parcourra encore douze mille, sans nouvelle halte, aux allures alternatives du pas et du trot, dans l'espace d'environ cent minutes (une heure et quarante minutes), puis on s'arrêtera sur un emplacement convenable, en colonne serrée autant que possible, et l'on donnera une demi-heure à peu près pour faire déjeuner les hommes avec la viande conservée à cet effet.

La seconde moitié de la route s'effectuera ensuite en deux intervalles de temps séparés par un repos de cinq à six minutes, et en alternant le pas et le trot, de façon à faire huit kilomètres à l'heure.

On arrivera ainsi au gite à onze heures du matin, cinq heures après le départ.

Si la journée était de plus ou de moins de trente-deux kilomètres, les repos

seraient toujours à peu près les mêmes quant au nombre et à la durée ci-dessus, mais on allongerait ou raccourcirait les temps de marche de quelques minutes chacun.

Si la cavalerie a des bagages, ils partiront de manière à arriver, au plus tard, une heure après elle (1).

Infanterie. — Départ à six heures. — Au bout de quarante-cinq minutes, halte de dix minutes, comptées du moment auquel la queue de la colonne a serré (les pelotons se formant en arrêtant) à celui auquel on se remet en route. Ensuite, halte de cinq minutes après chaque heure entière de marche.

Lorsqu'on a parcouru la moitié du chemin (plutôt plus que moins), on s'arrête pendant trente minutes pour manger la viande du matin, après quoi on

(1) Un cheval ou mulet de bât porte 100 kilogrammes, harnachement compris, et les voitures à deux roues à un collier (les seules qui devraient être tolérées) peuvent recevoir un chargement de 400 kilogrammes. Au-delà de ces limites, on ne peut plus compter sur une marche régulière, de quatre kilomètres à l'heure au pas, repos compris, vitesse qu'il faut obtenir.

se remet en marche, en faisant des haltes très courtes toutes les heures.

Il ne faut marcher plus d'une heure de suite, qu'autant qu'en ajoutant encore quelques minutes, on peut atteindre, soit le lieu choisi pour la grande halte, soit le gîte; mais ce surcroît ne doit pas dépasser douze minutes.

En comptant quatre mille mètres parcourus dans chaque heure de temps, petites haltes comprises (ce qui est le cas ordinaire), on trouve qu'une colonne d'infanterie, partie à six heures du matin, arrive à deux heures et demie de l'aprèsmidi : ce qui est bien suffisant pour se reposer jusqu'au lendemain. Si l'infanterie a des bagages, ils partent en même temps et arrivent en même temps qu'elle.

Une fraction de corps qui aurait à aller chercher des lits ou des écuries au loin, sur la droite ou sur la gauche de la direction à suivre le lendemain, ferait mieux de bivouaquer près de la fraction principale, surtout si le temps est beau. Elles s'épargnerait des fatigues inutiles, et s'accoutumerait ainsi aux nécessités de la guerre : sans compter qu'on est souvent mieux sur de la paille dans une

grange, que couché par deux dans un mauvais lit.

Pour tous les soins et détails relatifs aux hommes et aux chevaux, on se conformera à ce qui est prescrit par les réglements, et aux instructions particulières dont on est porteur.

Marches près de l'ennemi.

Les marches près de l'ennemi ne peuvent plus se faire par armes séparées, usant chacune de la vitesse qui lui est propre : on est généralement obligé de réunir ensemble des troupes à cheval et des troupes à pied, qui ne doivent pas perdre l'appui les unes des autres, et, par conséquent, de subordonner celles qui vont plus vite à celles qui se meuvent plus lentement.

Les distances à franchir dans une journée, ne peuvent plus être aussi longues, et les règles à suivre pour les départs, les haltes, les allures, dépendent d'une foule de circonstances très variables. On est bien heureux quand un corps considérable parcourt quinze à vingt kilomètres

par jour. Si on fait plus, on perd beaucoup de monde, et les marches forcées sont en peu de temps aussi meurtrières qu'une bataille, surtout pour les jeunes troupes.

Les principes à observer, sont les suivants :

Donner toujours par écrit l'ordre de marche, et le faire communiquer à tous les chefs de corps de détachements et adjudants-majors.

S'assurer d'autant de guides qu'il y a de fractions marchant sur des directions parallèles et pouvant se perdre de vue.

Se renseigner le plus exactement possible sur tout ce qui concerne la direction à suivre.

Régler son départ sur le but et les difficultés de la journée.

Faire les haltes aussi fréquentes et aussi longues qu'il importera pour arriver en bloc, avec le moins de pertes et de fatigues possible. Avoir à chaque colonne un détachement de sapeurs munis d'outils et marchant à l'avant-garde pour frayer ou réparer, au besoin, des passages (1).

(1) Il conviendrait que ces sapeurs fussent

S'entourer de corps détachés, avant-garde, arrière-garde et flanqueurs, de façon que le corps ne puisse être attaqué sans avoir eu le temps de prendre ses dispositions. A cet égard, il faut remarquer : 1° qu'aujourd'hui le fusil perfectionné est plus redoutable à six cents mètres, que ne l'était l'ancien à trois cents ; 2° qu'on doit craindre une cavalerie entreprenante dès qu'elle est à quinze cents mètres (cinq à six minutes) de soi ; 3° qu'il faut, en pleine marche, au moins dix minutes à une colonne un peu longue pour se mettre en mesure de repousser un ennemi qui lui est tout à coup signalé.

Faire marcher les équipages séparément des troupes, à la suite de chaque

montés afin de pouvoir regagner rapidement l'avant-garde dès qu'ils auraient exécuté les travaux réclamés par un point du parcours. Les régiments du génie qui ont déjà chacun une compagnie de sapeurs-conducteurs devraient compléter leur organisation par une ou deux compagnies de sapeurs à cheval.

Cette idée est du général Henri Dembinski qui a marqué à la tête des armées de l'insurrection de Pologne en 1831 et de l'insurrection hongroise en 1849.

colonne, devant l'arrière-garde. Pour une marche rapide, organiser les équipages en un ou plusieurs convois ayant chacun une escorte suffisante, et suivant de loin, ou ayant un rendez-vous ultérieur.

Il résulte de ces considérations qu'il faut se garder à une assez grande distance, et d'autant plus que le corps en mouvement étant plus considérable a besoin de plus de temps pour se mettre en état de défense, quel que soit d'ailleurs le bon ordre observé pendant la marche. S'il faut dix minutes au corps principal pour faire ses dispositions, dans le cas où l'ennemi serait signalé, le gros de chaque fraction détachée devra se trouver à vingt minutes du centre de la colonne. Les parties détachées doivent être, en tout du tiers, du quart, du cinquième, du sixième du corps, selon qu'il est faible ou fort, ou qu'étant fort il a plus de difficultés à se garder en raison de la nature du terrain, ou qu'étant faible il en a moins.

Si on a autant à craindre en avant qu'en arrière, et à droite qu'à gauche, on forme quatre portions détachées d'égale force, savoir : une en avant, une en

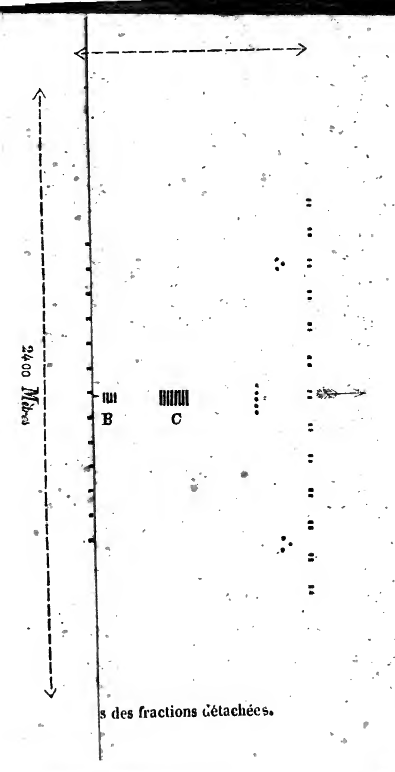
arrière, une sur le flanc droit, une sur le flanc gauche. On diminue la force d'une des parties détachées si la surveillance est facile de son côté ; on augmente celle d'une autre qui a plus de fatigues ou de dangers à craindre, et enfin on supprime la fraction détachée qui n'aurait pas d'objet, par exemple, celle du flanc droit de la marche, si on longeait de ce côté une frontière ou une étendue d'eau dont on serait maître. Chaque fraction détachée se subdivise en parties, savoir : *pointe* rapprochée de l'ennemi, chargée spécialement de fouiller le terrain et composée des éclaireurs, flanqueurs et de leurs soutiens : *gros* chargé d'appuyer la pointe ; *réserve* servant d'intermédiaire entre le gros et le corps principal. La première est environ des deux sixièmes, la seconde des quatre sixièmes et la troisième du sixième de tout le détachement.

Les éclaireurs et flanqueurs qui entourent la colonne ont non-seulement mission de la couvrir et de reconnaître tout ce qui l'intéresse, mais encore d'empêcher les désertions, et de s'opposer à ce que des espions de l'ennemi,

cavaliers bien montés, ou fantassins audacieux, ne viennent cotoyer le corps en marche, afin de découvrir sa composition, sa direction, ses intentions, etc.

Les fractions détachées se disposent et agissent de la même manière, soit qu'elles se composent d'infanterie, soit qu'elles se composent de cavalerie; mais comme un cavalier, en raison de son élévation, découvre de plus loin, et, en raison de sa vitesse, peut parcourir le terrain plus promptement et plus spacieusement, la force d'un détachement d'infanterie employé à couvrir un côté d'un corps en mouvement, doit être au moins double et quelquefois triple de celle d'un détachement de cavalerie capable de remplir le même but. Ainsi, les éclaireurs ou flanqueurs à pied, ont besoin d'être deux ou trois fois plus nombreux et deux ou trois fois plus rapprochés entre eux que les éclaireurs ou flanqueurs à cheval, s'ils veulent aussi bien battre le pays.

On obtiendra difficilement, dans la pratique, de prendre les précautions indiquées par la figure qui représente les dispositions précédentes : les troupes en marche ont ordinairement une déplora-



s des fractions détachées.

ble confiance, et elles ne veulent s'éclairer ni assez complétement ni à une distance suffisante ; mais un chef ayant la prudence qu'on doit attendre de lui ne négligera aucune des mesures qui viennent d'être décrites. Il est inutile, bien entendu, d'avoir pour les éclaireurs et les flanqueurs, l'alignement correct représenté par la planche, lequel est rendu souvent impossible par les circonstances de la marche et du terrain.

Quelques généraux font marcher les troupes, proche de l'ennemi, dans l'ordre en colonne serrée, afin que la queue soit promptement en mesure de soutenir la tête ; mais cet ordre n'est avantageux qu'autant que les colonnes sont nombreuses et peu profondes. Si elles sont lourdes et longues, elles offrent beaucoup de prise aux projectiles de l'ennemi, ne se déploient pas sans confusion, et s'allongent considérablement au passage des défilés et des mauvais pas ; les dernières subdivisions, surtout dans l'infanterie, ont alors à courir pour rejoindre les premières. Il faut prendre l'ordre en colonne avec distance entière, toutes les fois que les inconvénients

précédents acquerraient de la gravité par suite de l'importance des masses.

On doit former autant de colonnes parallèles qu'on pourra, sans descendre au-dessous du bataillon et de l'unité confiée, dans la cavalerie, à un chef d'escadron(1).

Aux haltes on fait former les pelotons et prendre de l'un à l'autre la moindre distance possible ; mais il ne faut pas se former en bataille, si aucun danger n'y contraint ; on perdrait inutilement un temps précieux.

Si on passe un défilé, un mauvais pas, ou si un accident quelconque, orage, attaque, crue d'eau, etc., (2), vient ar-

(1) Une des causes qui contribuèrent le plus à ruiner la cavalerie dans la campagne de Russie en 1812, fut la faute journellement commise par le roi *Murat*, de faire mouvoir l'immense corps de troupes à cheval placé sous son commandement immédiat, en une seule masse, souvent en une seule colonne, avec les mêmes heures de rassemblement et de départ pour tous les régiments, de telle sorte que souvent l'un d'eux restait à cheval, sur place, pendant *quatre* heures avant de rompre, et que les chevaux étaient bridés et chargés un temps trois fois plus long que celui pendant lequel ils avaient effectivement marché.

(2) Dans les pays chauds, beaucoup d'accidents entravent subitement la marche d'une co-

rêter la queue d'une colonne, la tête doit s'arrêter aussi et attendre que la cause de l'arrêt ait cessé, car toute rupture dans une colonne peut avoir des conséquences funestes.

Si plusieurs chemins se croisent, laissez quelqu'un à chaque embranchement, pour avertir les dernières fractions de la colonne de celui qu'il faut prendre.

Evitez de marcher dans les hautes herbes et les moissons, rien ne fatigue davantage les hommes et les chevaux.

Arrêtez-vous toujours au-delà et jamais en deçà des défilés que vous devez franchir et près desquels doit se terminer la marche.

On s'arrange pour arriver de jour, et au moins deux heures avant l'obscurité, sur le point où on veut passer la nuit : rien n'est plus long et plus difficile que de s'établir dans un cantonnement, camp ou bivouac, lorsqu'on n'est plus guidé par la clarté du soleil.

lonne un peu longue; par exemple, à la suite d'un orage, tel ravin qu'on passait à pied sec il y a dix minutes, roule maintenant deux mètres d'eau en profondeur; ou bien le souffle brûlant du vent du midi jette, en un clin d'œil, à terre, des centaines de fantassins à demi asphyxiés.

Qu'on réfléchisse mûrement avant d'entreprendre une marche de nuit, qui offre peu d'avantages et de grands inconvénients, parce qu'on va très lentement, qu'on fatigue énormément son monde, qu'on est exposé à perdre des individus et des corps entiers qui s'égarent, et que la moindre attaque de l'ennemi jetterait dans un effroyable désordre où la cavalerie ne pourrait servir à rien et où les fantassins risqueraient beaucoup de tirer les uns sur les autres et de s'entre détruire.

Guides.

C'est surtout proche de l'ennemi qu'il est indispensable d'avoir des guides. On les choisit le mieux qu'on peut, et de force si on ne peut les déterminer à venir de bon gré.

Un guide enmené malgré lui, doit toujours être traité avec certains égards, de peur que le désir de se venger de mauvais traitements ne soit chez lui plus fort que la crainte de la mort qu'on lui ferait entrevoir s'il trahissait.

Tout guide précède de quelques pas la tête de la colonne; il doit compter sur une bonne récompense s'il est utile,

même s'il vous sert à contre-cœur. On ne lui met les châtiments en perspective, que si on a sujet de se défier de lui. — Il marche sans liens au cas où on n'a pas à douter de ses bonnes intentions; au cas contraire, on l'attache par une corde qui lui passe autour de la ceinture et que tient un homme choisi; un autre homme également choisi l'observe, les armes toutes prêtes. — En l'attachant, on lui fait comprendre que cette mesure de rigueur n'est employée qu'à regret: que c'est une nécessité pour n'être pas obligé de le tuer, si libre il tentait de fuir.

Un guide dévoué doit être adroitement surveillé si quelque danger se présente; car la peur pourrait être assez forte pour l'engager à s'échapper. On l'entoure alors de deux ou trois hommes sûrs et intelligents qui, sans en avoir l'air, le maintiennent forcément entre eux.

Bien qu'ayant des guides, celui qui commande doit s'éclairer encore de tous les renseignements imaginables sur les positions et circonstances du parcours, afin de le bien connaître et d'être en mesure de prendre immédiatement un parti, si quelque difficulté venait à sur-

gir. Il doit connaître les distances exactes entre les lieux intéressants qui se trouvent sur sa route et ceux qui l'avoisinent, les obstacles qu'on rencontre, les directions qui coupent celle que l'on suit, etc. Les mêmes renseignements sont communiqués, autant que possible, aux chefs des fractions détachées et des diverses colonnes parallèles, si on marche en plusieurs colonnes.

Éclaireurs et flanqueurs.

Les éclaireurs et les flanqueurs (1) sont les soldats disposés en tirailleurs en avant, en arrière et sur les flancs d'un corps en mouvement, de manière à former autour de lui une chaîne de védettes et de sentinelles mobiles qui le gardent dans sa marche.

Les éclaireurs et flanqueurs sont astreints dans leurs mouvements généraux aux règles de l'école des tirail-

(1) Il ne faut pas prendre le mot *flanqueurs* dans l'acception que lui donne, titre XI, le règlement du 3 mai 1832. Ce règlement l'applique à des détachements envoyés au loin pour couvrir les flancs d'un corps considérable; ici, il signifie seulement des soldats en tirailleurs, marchant le long d'une colonne pour l'éclairer à droite et à gauche de sa direction.

leurs, quant à la manière de se déployer, de marcher, de se resserrer, de s'étendre, de combattre et de se retirer. Tous les brigadiers ou caporaux, au lieu d'être sur la ligne même des éclaireurs ou des flanqueurs, sont plus rapprochés du corps principal, ont avec eux deux ou trois hommes, et forment ainsi de petites troupes de soutien pour les parties de la ligne les plus éloignées ou les plus exposées.

Les éclaireurs et flanqueurs explorent et fouillent attentivement tout le terrain extérieur ; ils interrogent tous les indices, et font part de leurs remarques et découvertes à leur chef immédiat, celui-ci en rend compte à son supérieur, lequel informe qui de droit.

Si un éclaireur ou un flanqueur remplit une mission momentanée, comme faire des recherches dans un accident de terrain, conduire un voyageur, etc., il est remplacé par un homme placé près du brigadier ou caporal voisin.

Un flanqueur qui rencontre un défilé ou chemin débouchant sur la colonne, le garde jusqu'à l'arrivée du flanqueur qui vient derrière lui ; celui-ci s'arrête à son tour, et ainsi de suite jusqu'à la

queue : chaque flanqueur relevé regagne lestement sa distance.

Les éclaireurs et flanqueurs arrêtent et envoient vers le chef duquel ils dépendent tout individu venant de l'extérieur, et tout militaire allant vers le dehors sans autorisation ou sans ordre ; les soldats dispersés en tirailleurs à l'extrême arrière-garde font rejoindre les hommes qui veulent rester en arrière, et conduire à l'ambulance ceux qu'un état de faiblesse ou de souffrance a forcés à s'arrêter.

Si un village se présente sur le front ou le flanc de la marche, un éclaireur y pénètre seul d'abord et questionne un habitant : si les renseignements obtenus ne mentionnent aucun danger, il avance plus loin, arrête un notable et l'amène à son chef. Ces précautions prises, et les assurances du notable étant qu'on ne risque rien, il traverse tout le village et s'arrête au dehors de manière à bien voir, prêt à annoncer par un coup de feu, l'approche de l'ennemi. En même temps quelques autres éclaireurs tournent le village des deux côtés, explorent ses haies et ses jardins et vont se réunir au delà : le reste du détache-

ment passe ensuite rapidement.

On fouille un bois, un fourré, de la même manière, en le faisant traverser en premier lieu par un seul homme et tourner par deux ou trois autres sur chaque flanc.

Une avant-garde, en guerre, outre la mission d'éclairer la marche du corps principal, a un but parfaitement défini, comme d'arriver à un point déterminé et d'y attendre ce corps qui prendra position sous sa protection ; ou un autre but, plus vague que le premier, celui de suivre ou de chercher l'ennemi.

Pour le premier but, le chef de l'avant-garde, en prenant les précautions convenables, marche résolument dans la direction qui lui est assignée. Il recueille, chemin faisant tous les indices et renseignements de nature à intéresser le commandant supérieur, et, selon leur degré d'importance, les lui communique, soit immédiatement, soit à l'arrivée. Si l'ennemi se présente avec intention d'attaquer, il le reconnaît et le tâte d'abord, ensuite le culbute ou lui tient tête, selon qu'il est faible ou fort, de manière à ne pas arrêter le corps principal dans un

cas, et, dans l'autre, à lui donner le temps de prendre les mesures commandées par les circonstances.

S'il s'agit de suivre une troupe qui se retire, l'avant-garde la presse et la harcelle, interroge le terrain pour deviner ses projets ultérieurs, connaître sa force, son état matériel et moral, et la direction qu'elle a l'intention de prendre, afin de la couper ou de la prévenir s'il est possible.

Le devoir de tout chef d'avant-garde, arrivé au point où l'on a l'intention de passer la nuit, est de préparer l'établissement du corps qu'il précède, de réunir les ressources de toute nature pour le logement et la nourriture des hommes et des animaux, et de se mettre à même, par toutes les mesures de détail, de faciliter les opérations subséquentes, comme assurer des guides, envoyer des espions, ouvrir des lettres, traduire les documents, reconnaître les gués, passages, défilés, positions, etc.

Détachements placés sur les flancs d'une colonne.

Un détachement placé sur le flanc d'une colonne n'a guère qu'à veiller à la sûreté du corps principal qui l'a envoyé.

Il règle sa marche sur celle de ce corps, le couvre, repousse les attaques, mais sans s'abandonner à aucune poursuite. Le rôle d'un pareil détachement est naturellement beaucoup plus passif que celui d'une avant-garde; cependant il acquerrait beaucoup de similitude avec ce dernier dans le cas où il s'agirait d'une marche de flanc.

Arrière-garde.

Dans un mouvement offensif, l'arrière-garde veille à ce que les détachements ennemis ne viennent pas se glisser sur les derrières des colonnes pour y causer de l'inquiétude et des retards par des attaques à l'improviste, surtout au passage des défilés. Elle suit d'assez près pour n'être pas coupée elle-même, et pour ne pas trop se faire attendre si le commandant supérieur avait besoin de masser toutes ses troupes. Elle évite avec soin tout engagement sérieux qui mettrait dans la nécessité d'arrêter le mouvement général pour lui porter secours.

Dans une retraite, l'arrière-garde emploie tous les moyens pour arrêter l'ennemi; elle fait usage particulièrement

des systèmes en échelons et en échiquier, profite des occasions de faire des retours offensifs prolongés, et suscite, en se retirant, toutes les difficultés matérielles et tactiques susceptibles de retarder la poursuite.

Dans les pays montagneux, abondants en positions dominantes, coupés de défilés, une des meilleures dispositions à adopter pour couvrir une retraite, est celle d'une série d'échelons formés d'avance et se retirant successivement en tiroir. Les échelons les plus rapprochés de l'ennemi, commençant le mouvement sous la protection des échelons suivants, entre lesquels ils passent, pour aller s'arrêter de nouveau au delà des échelons les plus éloignés, et ainsi de suite. Les emplacements des échelons sont choisis d'après les positions qu'offre le terrain et d'après la condition de soutenir utilement les échelons voisins, lorsque ceux-ci se portent à leur tour en arrière.

L'adoption des détachements échelonnés, entre lesquels défile la colonne, est aussi favorable pour garantir les derrières d'un corps offensif à travers une contrée difficile où l'on aurait à craindre

des attaques de partisans, que pour protéger une retraite proprement dite.

Bivouacs.

On bivouaque uniquement pour que les troupes se restaurent et se reposent. Les fatigues ruinent et détruisent plus vite une armée que les combats : donc, tout ce qui abrége les corvées nécessaires à la nourriture des hommes et des animaux, tout ce qui facilite leur établissement passager, tout ce qui diminue le service, tout ce qui augmente la sécurité de la masse, indique les conditions essentielles auxquelles doit satisfaire un bivouac bien choisi.

En première ligne, on cherchera l'eau qui sera bonne, abondante et proche. Après l'eau, viendront les subsistances et les fourrages.

On aura soin ensuite que le bois soit à la moindre distance possible et qu'on en ait à discrétion, surtout si le temps est froid et mauvais. Pendant les jours chauds et sans pluie, on se contentera de la quantité strictement suffisante à la cuisson des aliments.

On cherchera un terrain sec et en pen-

te, qu'un orage ou crûe d'eau ne puisse subitement inonder et rendre boueux.

Si la saison est rigoureuse ou humide, la facilité de pouvoir s'abriter promptement et commodément acquerra une importance considérable, ainsi que celle d'avoir du combustible en abondance.

On évitera les emplacements où l'ennemi arriverait sans obstacles, et d'où l'on ne pourrait déboucher rapidement.

On adoptera ceux qui dominent le voisinage, où on n'est pas vu, et dont on surveille aisément tous les alentours.

Il vaut mieux faire plus de chemin et rencontrer tous les avantages désirables que de s'arrêter trop tôt et d'être placé loin de tout, ou mal.

Le bivouac est reconnu et étudié le plus à l'avance possible. Chaque corps, en se présentant, doit recevoir immédiatement l'indication de sa place et du service qu'il doit fournir, afin de ne pas perdre de temps à attendre, et afin que personne ne commence une installation inutile.

L'ordre qui règle les heures des distributions, de l'envoi au bois, au fourrage, à l'abreuvoir, du pansage, des revues, de la retraite, du départ, etc., se

donne, autant que possible, de suite après l'arrivée.

Dès qu'une troupe a reçu son emplacement, elle s'y installe. Les fantassins forment les faisceaux et dressent leurs abris; les cavaliers attachent leurs chevaux, posent leurs armes, chacun derrière son cheval, de façon qu'elles ne courent aucun danger d'être brisées par les chevaux qui se roulent, et c'est près d'elles que plus tard se place le harnachement quand on a dessellé, afin qu'en cas d'alerte, même la nuit, on puisse éviter la confusion et le désordre qui résulteraient d'un mélange ou d'un arrangement irrégulier.

Pendant qu'on s'installe, l'officier chargé du service de sûreté extérieure va établir les grands gardes et postes avancés.

Enfin, par une prévision habile de toutes choses et une division rationelle des rôles au dedans et au dehors, on hâte le moment du repos et on l'accorde au plus grand nombre.

On recommande généralement de bivouaquer en bataille; mais bien des circonstances de terrain ou d'autres rendent préférable une disposition diffé-

rente, en carré, par exemple. — Lorsque le corps est considérable, que le sol est accidenté, que l'obscurité approche, il ne faut pas perdre un temps précieux à des formations longues et difficiles ; il vaut mieux s'établir en colonnes parallèles plus ou moins profondes (1).

L'ordre dans lequel on doit marcher le lendemain, la direction à suivre, surtout pour un départ avant jour, sont des causes de nature à déterminer l'emplacement relatif des différentes armes ; car moins la difficulté sera grande pour se mettre en route au moment prescrit, plus longtemps les hommes pourront se reposer.

Avant-postes.

C'est dans le service de ses avant-postes que tout corps arrêté pour un temps plus ou moins long, doit particulièrement chercher la sécurité dont il a besoin pour se reposer.

Ce service est tellement important, il exige un ensemble, et de telles relations

(1) L'ordre en bataille implique l'idée de rester sur la défensive, à l'approche de l'ennemi, mesure généralement mauvaise et qu'il faut éviter le plus possible.

corrélatives les unes des autres dans toutes ses parties, qu'il est nécessaire de le placer sous une direction unique. On pourra charger chaque chef d'établir provisoirement le détachement qui aura à veiller à la sûreté du corps immédiatement sous son commandement; mais une rectification générale viendra toujours mettre une harmonie parfaite entre toutes les dispositions particulières prises pour les divisions, brigades, régiments, etc.

Aussitôt qu'un corps arrivera sur le point qui lui sera assigné, il devra faire sortir sans délai la fraction qu'un ordre préalable lui aura prescrit de fournir pour les avant-postes.

Le commandant de cette fraction la portera dans la direction indiquée, et se conformera aux instructions qu'on lui aura données et qui seront tantôt de faire des dispositions préparatoires sur un terrain déterminé, tantôt d'attendre dans un certain endroit que l'officier spécialement préposé à ce genre de fonctions vienne placer et diviser sa troupe.

On n'est bien gardé que de loin et qu'autant que l'ennemi ne peut se glisser

inaperçu à travers la chaîne des avant-postes. — Une faute généralement commise par le chef d'un détachement préposé à la garde, à une grande distance, d'un corps plus nombreux, est de s'entourer de mesures propres à se préserver lui-même d'être surpris, mais de laisser derrière lui un espace considérable dans lequel un parti ennemi peut s'embusquer et tomber sur le détachement quand celui-ci, attaqué d'un autre côté par des forces supérieures, croit se retirer aisément vers les siens; alors il est enlevé et découvre l'espace qu'il était chargé d'occuper. C'est pour éviter une faute de ce genre que tous les avant-postes doivent former un système d'ensemble réglé uniquement en vue du corps principal, même en ce qui concerne la pose des sentinelles et védettes.

Grand'gardes.

Une analogie entière existe entre les avant-postes qui couvrent un corps en station, et les détachements qui entourent un corps en mouvement. La force des uns et des autres varie du tiers au

sixième de l'effectif total, selon que celui-ci est faible ou considérable.

Le but principal des avant-postes est de donner derrière eux une sécurité complète, et de retarder les attaques de l'ennemi s'il se présente.

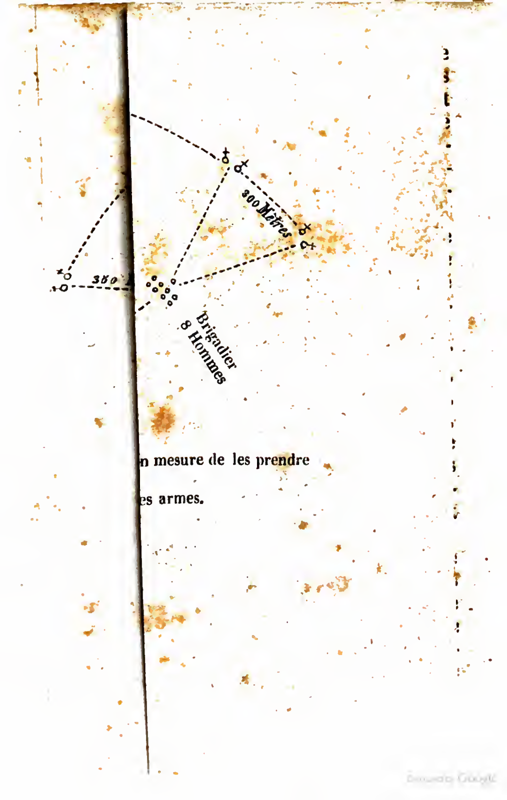
Le but secondaire est d'observer tout ce qui se passe au dehors et d'en informer.

Pour la sécurité complète du corps principal, il faut qu'il ait le temps d'être prévenu d'un danger et de se mettre en mesure d'y obvier. — Un corps en station a besoin, selon sa force numérique, de dix à trente minutes pour prendre les armes, monter à cheval et être prêt à soutenir le combat ou à le refuser. S'il veut être informé dix à trente minutes d'avance, il faut compter que les commandants des grand'gardes emploieront un laps de temps égal à bien connaître les intentions de l'ennemi, et à transmettre les informations qu'ils auront à donner; ils devront donc être éloignés du centre de la position qu'ils couvrent, de 20 à 60 minutes, c'est-à-dire de quinze cents mètres à quatre mille cinq cents mètres. En plaine, cet éloignement s'étendra; il se raccourcira dans un pays accidenté

où on pourrait arrêter l'assaillant par des positions, des obstacles et des embuscades qui le rendraient forcément circonspect. Une armée considérable, dont le front serait très étendu, se garderait de telle sorte qu'elle pût toujours opérer sa concentration en un point convenable, en avant, en arrière, à droite, à gauche, selon les circonstances et les projets ultérieurs.

Établissement des grand'gardes.

Tout commandant de grand'garde ayant porté sa troupe sur l'emplacement indiqué, la partage en trois parties égales, numérotées 1, 2, 3. — La première se repose, mais de façon qu'elle puisse être prête au moindre signe ; la seconde reste sous les armes en avant de la première (en certains cas les cavaliers peuvent mettre pied à terre et les fantassins former les faisceaux) ; la troisième est destinée à fournir les petits postes, sentinelles et védettes, et se place provisoirement devant la seconde. Après ces dispositions préliminaires, l'officier chargé d'établir la chaîne extérieure, se porte en avant, avec la fraction numéro



n mesure de les prendre

es armes.

3, s'arrête au point où doit être le petit poste central, place les sentinelles ou védettes dépendant de ce poste, et le compose d'un chef, plus d'autant de fois deux hommes qu'il en aura en faction. Ainsi pour quatre hommes en faction, le chef de poste aura avec lui quatre fois deux ou huit hommes, au moins.

Après l'établissement du petit poste central, l'officier marche vers la droite avec le monde qui lui reste, arrangé en trois files. Il fait fournir les sentinelles et védettes par la file extérieure, et les petits postes chargés de relever celles-là par les deux autres files; puis, le poste de l'extrême droite étant placé, il retourne vers le centre en rectifiant, s'il y a lieu, la besogne qu'il vient de faire. Les sentinelles, védettes et petits postes de gauche sont établis et rectifiés ensuite, comme il vient d'être dit pour la droite. L'opération terminée, s'il y a quelques hommes hommes de reste, on les répartit entre les postes les plus importants. C'est ordinairement le commandant de la grand'garde lui-même qui remplit le rôle qui vient d'être expliqué : il indique à chacun sa consigne

particulière. Quant à lui, il a reçu au préalable des instructions, savoir : si ses flancs sont découverts ou s'ils sont protégés par des postes voisins, quelle étendue approximative de terrain il doit garnir, s'il aura des soutiens, ou s'il n'aura aucun intermédiaire entre lui et le corps principal, etc.

La disposition générale d'une grand'-garde et de ses parties extérieures doit affecter la forme d'un éventail, ainsi que le montre la figure ci-contre.

La fraction n° 2 de la grand'garde et les petits postes n'ont pas, à proprement parler, de sentinelles devant les armes : cependant autant d'hommes qu'il en faut sont, à tour de rôle, chargés d'avoir les yeux sur les petits postes et sentinelles ou védettes, placés en avant, afin qu'on sache tout ce que font ces petits postes et sentinelles, ou védettes, et qu'on voie tous leurs signes. Egalement un homme de chaque grand'garde est chargé d'avoir le regard et l'attention tournés du côté de la grand'garde voisine pour avertir de ce qui s'y passe. —Il importe principalement de connaître de suite toute attaque sérieuse : aussi,

chaque commandant de grand'garde fait dresser, près de la fraction au repos, une perche avec une botte de paille mouillée au bout, à laquelle on met le feu pour avertir le corps principal et les autres grand'gardes de l'approche de l'ennemi s'il avance en force et résolument.

La distance de la grand'garde au corps principal a été établie précédemment, en se basant sur ce qu'elle doit couvrir celui-ci d'assez loin pour qu'il ait toujours le temps d'être prévenu de l'approche de l'ennemi et de se mettre en mesure de le repousser.

La distance d'un petit poste à la grand'garde, ou d'un petit poste à une védette ou sentinelle, est subordonnée à la condition que l'un puisse être bien vu par l'autre. Cependant cette distance ne doit pas excéder sept à huit cents mètres (deux à trois minutes au galop), pour la cavalerie, et deux cent cinquante à trois cents mètres pour l'infanterie, qu'il s'agisse, soit de l'espace entre la védette ou sentinelle et le petit poste, soit de l'espace entre le petit poste et la grand'garde. S'il était intéressant de placer une sentinelle

ou védette qui ne fût point vue du petit poste, on placerait une sentinelle ou védette intermédiaire qui verrait l'un et l'autre : on ferait de même pour un petit poste qui ne serait pas vu de la grand'garde.

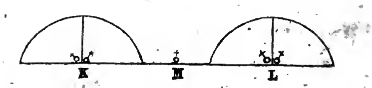
Quant à l'intervalle à mettre entre deux sentinelles ou védettes voisines, il est déterminé par la condition que rien ne puisse traverser entre elles ou sur le terrain devant elles sans être vu. — Il n'est pas nécessaire qu'elles s'aperçoivent réciproquement, mais chacune doit découvrir au moins une portion du champ de vision embrassé par l'autre : par exemple, si la védette A ne découvre pas B, elle doit voir jusqu'en C, pendant que B voit jusqu'en D (fig. 1.). Néanmoins, même en plaine, les sentinelles et védettes ne doivent pas être éloignées entre elles de plus de huit cents mètres, afin de pouvoir entendre un coup de feu tiré par leur plus proche voisine.

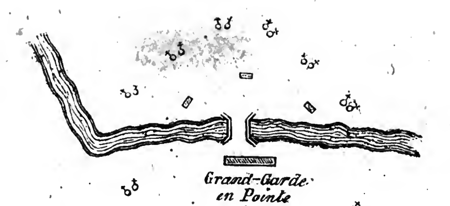
Les sentinelles et védettes doivent être doubles, de manière que chacune embrasse, du même point, tout un angle droit, sans tourner la tête, comme (fig. 2.) en K et en L. Cependant si de K en L le terrain est bien exploré sauf une zone


Figure 1.



Figure 2.





Soutien de la Grand-Garde
en Pointe

Corps Principal

étroite en avant du point M, une seule sentinelle ou védette, suffira là, pour explorer cette zone.

Toutefois, si on a assez de monde pour doubler partout les sentinelles et védettes, on le fera ; car alors l'une peut venir rendre compte, conduire un déserteur, etc., pendant que l'autre reste en observation.

Quand, par suite de circonstances particulières, (s'il s'agit de garder un défilé où on doit passer le lendemain, par exemple), une grand'garde est très éloignée du corps principal, et se trouve en pointe en avant de lui, elle serait exposée à être coupée par un détachement qui viendrait s'embusquer sur sa ligne de retraite ; il faut alors la faire appuyer par un soutien spécial qui forme une grand'garde intermédiaire. La figure indique la disposition à prendre en pareil cas.

La ligne de retraite des sentinelles et védettes sur leur petit poste, celle du petit poste sur la grand'garde, et enfin celle de la grand'garde sur le corps principal, devront être libres d'obstacles infranchissables ou seulement difficiles à franchir, tels que marais, rivières,

ruisseaux encaissés. Si on ne peut faire autrement que de séparer deux portions, dépendantes l'une de l'autre d'un système d'avant-postes, par un défilé (pont, chemin creux, ravin, etc.), on le fera garder par un petit poste intermédiaire, de crainte que l'ennemi, en chassant brusquement le poste voisin, ne se jette de côté pour venir s'emparer de ce défilé, etc., et y prévenir la troupe qui aurait à le traverser en se retirant.

On évitera, autant que possible, que les sentinelles et védettes ne se trouvent à portée des obstacles où un soldat ennemi, s'embusquant, pourrait les tuer à coups de fusil (1). Ces obstacles seront renfermés dans la chaîne; sinon, on s'en tiendra éloigné hors de portée.

La grand'garde, ses petits postes et leurs sentinelles ou védettes, étant établis, on divisera le temps (la durée de grand'garde n'excède pas ordinairement vingt-quatre heures), en trois intervalles à peu près égaux.

(1) Aujourd'hui avec une bonne carabine on tuerait une sentinelle à une distance telle (700 mètres par exemple) que le coup de feu ne serait ni vu ni entendu.

Au bout du premier intervalle, les petits postes et leurs sentinelles et védettes, qui formaient la fraction n° 3, seront relevés par la fraction n° 2 et iront prendre la place du n° 1 pour se reposer : le n° 1 remplacera le n° 2. Au bout du deuxième intervalle de temps, le n° 2 sera relevé par le n° 1 et ira se reposer : le n° 3 se portera à l'endroit laissé en cet instant par le n° 1 et se tiendra dès lors vigilant.

Les sentinelles ou védettes seront relevées toutes les heures ou toutes les deux heures, selon les circonstances.

Emplacement de nuit.

Comme les sentinelles et védettes ne peuvent embrasser du regard pendant l'obscurité une étendue de terrain aussi grande que pendant le jour, comme, par conséquent, elles doivent être beaucoup plus rapprochées entre elles, on rétrécit, dès que la nuit tombe, la circonférence occupée par le système des avant-postes, afin de n'être pas obligé d'augmenter la force de ceux-ci, ce qui tiendrait trop de monde sur pied et fatiguerait les troupes. L'ennemi étant obligé à plus

de circonspection et plus de lenteur dans ses mouvements durant l'obscurité, on n'a pas besoin d'être gardé d'aussi loin, et le rétrécissement dont il vient d'être parlé ne présente pas de dangers. L'emplacement de nuit est reconnu par le commandant de la grand'-garde dès que les postes de jour sont établis. On fait en sorte, autant que possible, de prendre cet emplacement au moment où arrive le tour de la fraction n° 2, d'aller relever la fraction n° 3, de façon que la même fraction n'ait pas à changer de position une fois qu'elle est sur le qui-vive.

Ainsi, supposons que l'on soit entré au bivouac à deux heures de l'après-midi, qu'on doive partir le lendemain à six heures du matin, et qu'il fasse nuit complétement à huit heures : la fraction n° 3 formera la chaîne extérieure, depuis l'arrivée jusqu'à huit heures, et se retirera alors sur le point qu'on lui indiquera, traversant la chaîne des sentinelles, védettes et petits postes formés à ce moment, sur l'emplacement de nuit, par la fraction n° 2. Le n° 1, cessant à la même heure sa période de repos, se por-

tera à l'endroit qui lui sera assigné, et ira relever, à minuit, le n° 2.

Si on doit partir dans la matinée, on ne fera pas réoccuper les postes de jour; mais si on doit séjourner ou partir tard, on les fera reprendre, lorsqu'il cessera de faire nuit, en s'arrangeant, autant que possible, pour que ce soit le moment où le n° 1 remplacera le n° 2. Supposons, par exemple, qu'on soit arrivé à midi et qu'on fasse séjour le lendemain : le n° 3 se retirera à huit heures du soir; le n° 2 formera la chaîne extérieure de huit heures du soir à cinq heures du matin; et le n° 1 s'établira sur l'emplacement qu'avait occupé en arrivant le n° 3, à cinq heures du matin, pour y rester jusqu'à midi, heure à laquelle toute la grand'garde devra être relevée. Avant de faire prendre les postes de jour, on enverra aux alentours des patrouilles pour reconnaître si l'ennemi n'y aurait pas tendu quelque embuscade.

La nuit les sentinelles et védettes n'ont pas besoin d'être nombreuses, parce qu'on entend de fort loin et que l'ennemi, sous peine de s'égarer, est presque obligé de suivre les chemins et

sentiers ; on peut donc presque se borner à surveiller ceux-ci en permanence : quant au reste du terrain, si le service des rondes et patrouilles est bien fait, il sera suffisamment exploré. Les avant-postes une fois établis, il ne faut plus les déranger : s'il y a quelques modifications à faire dans leurs emplacements, on profite pour cela du moment où une fraction en relève une autre. Un général ne doit jamais prendre une escorte ou un détachement dans les avant-postes, mais tirer le monde dont il a besoin du corps principal. Les avant-postes, lors du départ, ne rejoignent les colonnes auxquelles ils appartiennent qu'au moment précis qui leur a été indiqué à cet effet : souvent on leur fait former l'arrière-garde.

Sentinelles et vedettes.

Les sentinelles et védettes observent tout ce qui se passe au dehors, et en rendent compte, par signe ou verbalement, à leur petit poste qui transmet les renseignements à la grand'garde ; elles avertissent de l'approche ou de la

retraite de l'ennemi, de ses mouvements de flanc, des renforts ou convois qu'il reçoit, des détachements qu'il fait sortir; elles arrêtent les parlementaires, les déserteurs, les voyageurs et individus suspects venant du dehors ou du dedans, et exécutent les consignes qu'elles ont reçues à l'égard des personnes de ces catégories.

Des rondes.

Les rondes ont pour objet de vérifier si l'on est sur ses gardes aux avant-postes, si on y exécute bien les consignes, si chacun fait son devoir.

Le commandant du corps principal fait visiter ses avant-postes par des officiers qui viennent lui rendre compte de ce qui s'y passe; le commandant d'une grand'garde visite ou fait visiter ses petits postes, sentinelles ou védettes; le chef d'un petit poste visite ou fait visiter ses sentinelles ou védettes. Celui qui fait la ronde est seul ou accompagné de un, deux, trois, quatre ou cinq hommes, selon son grade, l'étendue et la nature du chemin à parcourir. Il va d'un poste

à l'autre, d'un poste à une sentinelle ou védette, ou d'une sentinelle ou védette à une autre sentinelle ou védette. Sa mission est surtout un contrôle, mais, en même temps, il observe aussi tout autour de lui, particulièrement du côté de l'ennemi.

On visite les grand'gardes et petits postes trois ou quatre fois pendant la durée de leur existence, et les sentinelles et védettes au moins une fois pendant leur faction.

Celui qui fait la ronde doit bien connaître son chemin ou avoir un guide, afin de ne pas s'égarer ou rester trop longtemps absent. Il se place au centre de ses hommes, qui éclairent la marche comme il sera indiqué pour les patrouilles.

Des patrouilles.

Une patrouille a pour mission de reconnaître un objet, ou une certaine étendue de terrain; d'aller savoir des nouvelles d'un poste voisin, mais indépendant de celui auquel elle appartient; de fouiller

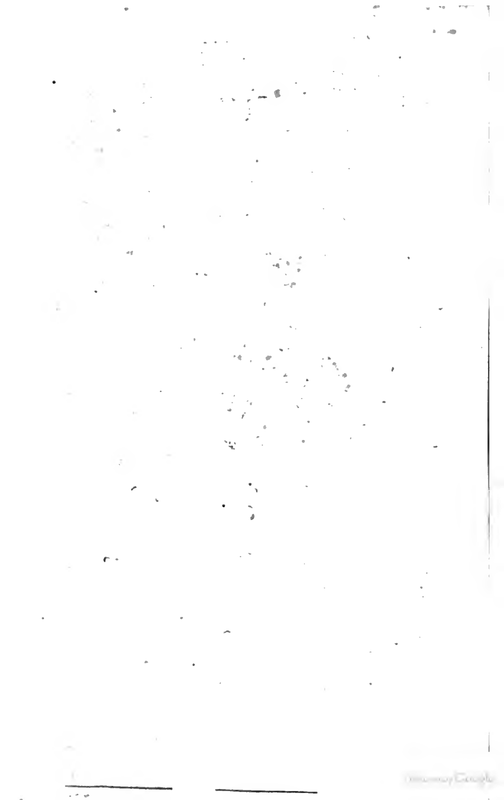
Patrouille de 3 hommes.



Patrouille de 4 hommes.



Chef.



Patrouille de 5 hommes.



O

O O *Chef* O

O

Patrouille de 7 à 10 hommes.

O
O

O *Chef*
O OOOO O

O

Patrouille de 12 à 15 hommes.

Brigadier

S. Officier

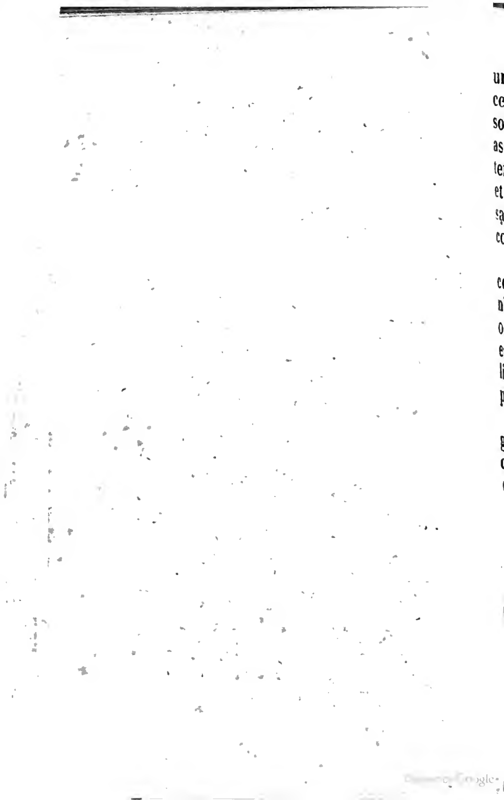
Patrouille de 25 à 30 hommes.

Brigadier

S. Officier

Officier.

Brigadier.



un
ce
so
as
te
et
sa
co

co
n
o
e
li
p

g
C

un village, un bois, etc.; de découvrir ce qui se passe devant soi, ou derrière soi, ou sur ses flancs. Quand on n'a pas assez de monde pour surveiller complétement l'espace au moyen de sentinelles et védettes, on supplée à cette insuffisance par des patrouilles en mouvement continuel.

Toute patrouille a un chef; elle se compose au moins de trois hommes, et n'en a ordinairement pas plus de trente ou quarante. Quand elle est forte, elle est presque toujours formée de cavaliers qui ont mission d'aller assez loin pour obtenir des nouvelles de l'ennemi.

Une patrouille observe les mêmes règles qu'un corps considérable, c'est-à-dire qu'elle éclaire son front, ses flancs et ses derrières : en toutes circonstances, elle évite le bruit et ce qui pourrait dénoncer son approche. En thèse générale, elle n'a pas à combattre : si, donc, elle peut remplir sa mission sans en venir aux mains, elle s'abstient de s'engager, soit offensivement, soit défensivement. Les dispositions qu'elle adopte en marchant pour sa sécurité, sont indiquées par les figures ci-jointes. Les

distances du chef de patrouille, comme point central, à ses éclaireurs varie, le jour, de 10 à 60 mètres et la nuit de 5 à 20 mètres, de façon à pouvoir, à chaque instant, ou les voir, ou au moins les entendre parler à voix basse.

Les patrouilles proprement dites, rentrent dans le service spécial des grand' gardes : ils ne faut pas qu'elles s'éloignent beaucoup au-delà de la chaîne des sentinelles et védettes, parce que, leur force étant nécessairement limitée et peu considérable, elles seraient compromises, si elles s'écartaient à une grande distance. Elles ne doivent pour ainsi dire jamais combattre, à moins qu'elles ne se trouvent coupées : dans ce cas, elles se jettent impétueusement sur l'ennemi qui les a tournées.

Des découvertes.

Pour savoir ce qui se passe autour de soi dans un rayon étendu, on emploie les découvertes, qui ne sont autres que de fortes patrouilles tirées du corps principal lui-même, et qui, dépassant les

avant-postes, vont au loin, s'il le faut, chercher des nouvelles de l'ennemi ou des corps voisins. Les découvertes sont spécialement ordonnées par le chef supérieur, chaque fois que l'on doit en envoyer; mais il peut laisser à ses subalternes, le soin de les composer et de donner les instructions de détail, une fois que le but principal et la direction générale ont été indiqués. C'est particulièrement quand on occupe des cantonnements, ou qu'on séjourne dans un camp, qu'il faut envoyer des découvertes. On les forme d'infanterie et de cavalerie, en ayant soin de ne pas y placer des fractions constituées un peu considérables, de peur qu'au cas où elles seraient enlevées, un corps ne se trouvât veuf, pour toute la campagne, d'une de ses unités normales, comme un bataillon d'une compagnie, et un régiment de cavalerie d'un escadron.

Les découvertes marchent en observant les mêmes précautions que les patrouilles, c'est-à-dire en détachant en avant, sur leurs flancs et leurs derrières des tirailleurs qui les éclairent, les flanquent et les couvrent. Le gros du dé-

tachement se tient au centre de ces tirailleurs, qui sont immédiatement soutenus, si les forces dont on dispose le permettent, par de petites réserves. Si une découverte a besoin de percer la chaîne des avant-postes ennemis, elle attaque vigoureusement un point bien choisi de cette chaîne, fait retirer ainsi les sentinelles et védettes, tiraille quelques instants pendant lesquels un officier ou sous-officier bien monté se porte en avant, voit ce qu'on veut reconnaître et revient, puis la découverte se retire.

De même que les patrouilles, les découvertes doivent rarement combattre, et ne le faire guère que pour s'ouvrir un passage sur une direction qu'elles ont nécessairement à suivre.

Pendant qu'un détachement envoyé à la découverte est dehors, les grand'-gardes redoublent de surveillance, afin d'être prêtes à le recueillir s'il était poursuivi et d'éviter toute méprise à son retour, en le confondant, par exemple, avec l'ennemi.

Reconnaissances offensives.

On s'abstiendra absolument des reconnaissances que le réglement du 3 mai 1832 appelle offensives. Ces sortes d'opérations ne pouvant s'exécuter que sur une échelle de forces assez considérable, on s'exposerait à entamer une affaire sérieuse, lorsqu'on n'en aurait pas l'intention; c'est-à-dire qu'on courrait risque de livrer un combat au hasard, sans but et sans plan, où des masses de troupes se trouveraient successivement engagées uniquement pour soutenir les premières aux prises avec l'ennemi : on perdrait probablement beaucoup de monde, on verrait mal ce qu'on aurait l'intention de voir, et, si la chance tournait contre soi, on aurait compromis inconsidérément les opérations ultérieures. Il ne faut pas croire que si l'ennemi a intérêt à cacher ses dispositions sur le point où se sera passée l'action ayant ponr but de les reconnaître, il n'y changera rien dès qu'on se sera retiré : il s'empressera au contraire d'autant plus de les modifier que le succès partiel obtenu lui révèlera leur faiblesse ou leurs inconvénients.

Si vous avez impérieusement besoin de connaître la force et les positions de l'ennemi, c'est presque toujours pour le déposter ; préparez donc de suite une attaque en règle sur le point qui vous semblera le plus favorable ; et livrez un véritable combat, en prévoyant toutes ses conséquences bonnes et mauvaises : au préalable, il est toujours possible d'apprendre à peu près ce qu'on a intérêt à savoir, par les découvertes composées de faibles détachements, les patrouilles, les indices, les rapports des voyageurs, ceux des déserteurs et surtout ceux des espions. Si l'on n'a ni déserteurs ni espions, des hommes isolés, intelligents et dévoués, s'approchant avec précaution, montant sur des arbres ou des points culminants, rampant dans les ravins et les broussailles, découvriront facilement les secrets qu'on veut pénétrer.

Des espions.

L'espionnage est une des parties les plus importantes de l'art de la guerre : le général qui saura l'employer habilement, en tirera des avantages considérables :

il épargnera des fatigues et des combats à ses troupes, et obtiendra, souvent sans pertes et sans périls, des résultats que, faute de renseignements précis, il eût été obligé d'acheter par des marches et des contremarches sans fin, et beaucoup de sang répandu.

Savoir trouver, dresser, employer les espions, est plutôt un don de la nature que le produit de l'étude et de la réflexion. Il sera utile d'avoir dans tout corps agissant pour son compte un service relatif à l'espionnage. Les hommes qui dirigeront ce service devront être choisis parmi ceux qui ont l'esprit dissimulé, fin, rusé et subtil, le regard tantôt doux, tantôt hardi, qui savent lire sur une physionomie et cacher ce qu'ils éprouvent dans l'âme. Leur extérieur sera à la fois avenant, sympathique et imposant, et saura se plier facilement au jeu d'un rôle. Les habitants des villes, à moins qu'ils n'aient vécu dans une profession où l'on interroge souvent la figure de son semblable, comme médecin, marchand, comédien, seront moins aptes à tirer parti des espions, que les habitants des campagnes qui ont eu affaire

aux paysans. Un officier utilisera d'autant mieux l'espionnage, qu'il réunira lui-même toutes les conditions pour faire un bon espion.

Les officiers anglais, russes, américains, n'hésitent point à se déguiser, à prendre une fausse qualité, un faux titre pour pénétrer les dessins de l'ennemi. Commettent-ils, en agissant ainsi, un mensonge, plus que le soldat, qui donne un coup de sabre, ne commet un meurtre? Non ! ils exposent leur vie (puisque les espions sont pendus) pour servir leur pays, et le but excuse la forme. Leurs exemples devraient être encouragés dans l'armée française, et on serait mieux et plus sûrement renseigné par un des siens se dévouant à l'espionnage, que par les pâtres, juifs, femmes, colporteurs, que l'on cherche à embaucher pour ce métier.

Les espions, à quelque catégorie qu'ils appartiennent, doivent être généreusement récompensés. Si ce sont des mercenaires, qu'on leur donne l'argent à pleines mains, car ils risquent la corde ; et s'ils trahissent, qu'on ne les punisse pas toujours, parce que leur trahison

pourra souvent être utilisée. Si ce sont des militaires, que les grades et les distinctions leur pleuvent, car un grand moyen de réussir à la guerre est dans la connaissance des secrets de l'ennemi, et s'ils les ont devinés, ils ont rendu un immense service et montré un grand dévouement.

Les renseignements sont d'autant plus précieux, qu'ils sont donnés par des gens plus intelligents et plus instruits. On ne négligera donc rien pour trouver des espions qui puissent tout comprendre, tout deviner, tout savoir. Avec de l'argent, on pénètre dans le conseil des généraux et des princes : Luxembourg payait le secrétaire du roi d'Angleterre et sut longtemps tous les projets de ce monarque. Il y a dans tous les pays et dans toutes les armées, des hommes assez haut placés, qu'on peut corrompre (1). Lorsque vous aurez trouvé quel-

(1) Corrompre est certainement une triste chose; mais la guerre comporte une série de maux au moral et au physique, et il n'est pas plus mal de chercher, par la corruption, à savoir ce qui se passe chez l'ennemi que de l'attirer par des ruses dans une embuscade pour le massacrer. Tous ces moyens sont admis par le droit des gens.

qu'un qui veuille vous servir mercenairement, vous ne vous en rapporterez à lui qu'après l'avoir éprouvé, et même vous ne vous y fierez entièrement que si vous avez des garanties qui vous répondent de sa fidélité, par exemple, s'il laisse entre vos mains sa femme, ses enfants ou une portion notable de son avoir. En dehors des agents secrets qu'on entretiendra dans le camp même de son adversaire pour percer ses desseins ultérieurs, on devra chercher à connaître ses positions, sa force, ses ressources matérielles, sa situation morale, enfin ce que l'œil peut voir et ce que l'oreille peut entendre, plutôt par des soldats ou des officiers intelligents qui s'approcheront de ses avant-postes, monteront sur des arbres, prendront des déguisements, etc., que par les rapports de marchands, de déserteurs, de voyageurs et de paysans, lesquels doivent inspirer peu de confiance, principalement à cause de leur inaptitude à se rendre bien compte des détails militaires qu'ils ont pu apercevoir.

Des indices.

Ce à quoi les avant-postes, les sentinelles et védettes, les rondes, les patrouilles, les découvertes, les espions doivent faire le plus attention, c'est aux indices.

Un homme intelligent et expérimenté, lira souvent dans les indices tout ce qu'il a besoin de savoir, aussi clairement que si l'ennemi lui en faisait un tableau détaillé. Il faut donc que dans une armée, tout homme, officier ou soldat, sache remarquer et recueillir des indices : ce sera ensuite aux généraux, aux chefs d'état-major, aux commandants de grand'gardes et de détachements, à savoir faire leur profit de ceux dont ils recevront communication.

Il y a des indices généraux et des indices particuliers. Les premiers indiquent l'ensemble des grandes opérations; les derniers font connaître les opérations et les mouvements secondaires.

L'emplacement des magasins, des arsenaux, des dépôts; les points de concentration des troupes, le nœud des

communications ; la composition de l'armée, sa force, les positions qu'elle occupe, les contrées d'où elle peut tirer des renforts, les directions qu'il lui est possible de suivre en raison des ressources, de l'état des routes, des dispositions du pays ; l'intérêt direct de l'ennemi, ses forces, etc., sont des données propres à servir de base au plan général de la campagne, et rentrent dans la catégorie des indices généraux : on se les procure de loin et d'avance.

La couleur des habits, des pantalons, la hauteur, la forme de la coiffure ; — les marques distinctives, les numéros sur les boutons, les plaques, les effets abandonnés ; le nombre des védettes, des sentinelles, des feux, des tentes de l'ennemi ; la fréquence et la direction de ses rondes, patrouilles, reconnaissances ; la nature et les heures des signaux par la trompette ou le tambour ; le placement de poteaux indicateurs, de perches avec paille, de brisées faites dans une direction ; l'arrivée de renforts, d'uniformes nouveaux ; la réunion de fascines, de poutres, de madriers, d'échelles, de bateaux, doivent attirer l'at-

tention particulière, quand on observe un ennemi campé, bivouaqué ou en cantonnements.

La profondeur, le front, la rectitude des colonnes, le nombre des subdivisions, la nature des troupes, infanterie, cavalerie, artillerie, équipages; la vitesse, la direction, la hauteur de la poussière, le reflet des armes; le nombre des éclaireurs et des flanqueurs, sont les principales choses à remarquer, relativement à un corps en marche.

Le nombre des lignes, leur étendue, leur composition de troupes en colonnes ou en bataille; le calibre des pièces, l'emplacement relatif de la cavalerie et de l'infanterie; le nombre des tirailleurs; les mouvements qui s'opèrent, tels que ploiements en colonnes, concentration de forces ou d'artillerie sur un point, marches de flanc d'un ou de plusieurs corps, etc., doivent attirer spécialement l'attention lorsqu'on examine une armée prête à combattre.

Si on suit une troupe en marche, on observe attentivement les traces des hommes et des chevaux; celles des roues de voitures, des troupeaux, des bêtes de

somme ; la place relative de ces traces ; si elles sont pressées, si elles sont régulières, si elles conservent un ordre invariable ; si les endroits où l'on s'est arrêté sont peu ou beaucoup espacés entre eux ; si la direction parcourue est couverte de débris ; si les cadavres des chevaux sont maigres et blessés au rognon ou au garrot ; s'il y a à terre des taches sanglantes ; si on aperçoit des tombes fraîchement recouvertes, et si quelques-unes, par leur structure particulière, n'indiquent pas des officiers supérieurs ; si les campagnes ont été dévastées, les maisons brûlées ; si on trouve des entrailles et des dépouilles de bœufs, de moutons, de chevaux ; si les feux sont éteints depuis peu de temps ou depuis longtemps, s'ils étaient nombreux, s'ils présentent un gros ou un petit tas de cendres ; si les ponts sont rompus complétement ou en partie, s'ils sont laissés libres ou embarrassés ; si les habitants du pays sont soucieux, tristes, humbles, animés, satisfaits.

A un déserteur on demande son nom, son pays, le motif de sa désertion ; le numéro de son régiment ; le nom de son

colonel, de son général immédiat, celui du commandant en chef; la force de son corps particulier, celle de tout l'ensemble; si les distributions sont régulières; si la solde est payée; combien chaque homme a de cartouches; combien il y a de canons; s'il y a des malades, des blessés dans le camp ennemi; si le soldat a confiance dans ses chefs, s'il est bien traité par eux.

A un prisonnier on adresse les mêmes questions qu'à un déserteur.

Si un voyageur, un colporteur, un individu suspect se présente ou est arrêté, on le fouille, on l'examine; on fait attention à la coupe de sa barbe et de ses cheveux, à son linge (s'il est en rapport avec les vêtements extérieurs), à la forme et au degré de finesse des mains; on s'informe de son nom et de son pays; on lui demande ses papiers, d'où il vient, où il va, ce qu'il veut faire; on le questionne sur ce qu'il a vu, entendu, appris, supposé.

Tous les renseignements recueillis doivent être notés et écrits avec soin: tel fait qui peut paraître insignifiant et oiseux aura quelquefois une haute im-

portance s'il vient à être commenté par un esprit judicieux et intelligent, qui connaît les mœurs et les habitudes de l'ennemi qu'on a devant soi. Les officiers feront des théories à leurs soldats afin qu'ils s'accoutument à porter leur attention sur tous les indices qu'on peut rencontrer, et à en rendre compte.

Parlementaires.

Les parlementaires sont envoyés, soit pour une mission réelle, soit pour une mission fictive dont le but secret est, ou de chercher à voir ce qui se passe chez l'ennemi, ou de retarder ses progrès, par exemple lorsqu'on tiraille ave lui.

Il faut n'admettre qu'à bon escient les parlementaires ennemis, et les refuser presque toujours au milieu d'un combat pendant lequel on a l'avantage.

On se présente comme parlementaire quand l'ennemi est en station, en marche ou en action. On a une lettre à remettre, ou un chef à voir pour lui faire une communication verbale.

Le parlementaire est toujours précédé, à vingt-cinq pas, d'un trompette. S'il

s'approche d'un corps arrêté ou en marche, il se met au pas dès qu'il est à portée de fusil des éclaireurs, sentinelles, ou védettes, et ostensiblement, remet le sabre au fourreau. Au même instant il élève et agite, soit un petit drapeau blanc, soit un mouchoir. Si on ne lui fait pas signe de se retirer, si on ne tire pas sur lui, il continue d'avancer au pas, jusqu'à ce qu'on lui dise de s'arrêter, mais il observe attentivement si personne ne se glisse sur ses flancs, afin de le couper. S'il remarque qu'on cherche à l'attirer dans un piége, il se retire au galop avec son trompette, aussitôt qu'il est certain qu'on a de mauvaises intentions à son égard. Lorsque l'on consent à le recevoir, il s'arrête au signe qu'on lui fait pour cela, et attend qu'on vienne le chercher : il se soumet alors aux mesures qu'on exige de lui et remplit sa mission. S'il a un pli ou un objet quelconque à remettre, il en demande toujours un reçu.

Si c'est pendant le combat qu'un parlementaire doit aller vers l'ennemi, la troupe, des rangs de laquelle il sort, s'arrête et cesse le feu. Il marche au

pas dans la direction du chef de la troupe adverse, à distance convenable remet le sabre au fourreau et élève son mouchoir ou son drapeau. Si on ne lui fait pas signe de se retirer, si on cesse aussi le feu devant lui, il continue de s'approcher, et exécute les ordres qu'il a reçus.

Il faut avoir un motif sérieux pour envoyer un parlementaire sous le feu, car l'ennemi, s'il fait des progrès, croira que c'est un piége pour le retarder; il fera tirer sur la personne chargée de cette dangereuse mission, et n'en ira que plus vigoureusement à son but, pendant que de l'autre côté on perdrait du temps.

Pour recevoir un parlementaire, on lui fait signe de s'arrêter, dès qu'il est à portée convenable, et on envoie près de lui un brigadier ou caporal et deux ou trois hommes, qui s'informent des motifs de sa venue. S'il n'a qu'une lettre à remettre, on la prend, on lui en donne un reçu, et on le renvoie; s'il veut être conduit près d'un chef spécial, on lui fait faire face en arrière, on lui bande les yeux et on le mène à qui de droit : on le

reconduit ensuite avec les mêmes précautions.

Des détachements.

Ne faites des détachements que pour des motifs d'absolue nécessité, comme aller chercher des vivres et des munitions, emmener des convois de blessés ou de prisonniers qui vous embarrassent, aller surprendre un passage sur un point où l'on ne vous attend pas, ou tenter une fausse attaque, afin de donner le change à l'ennemi sur vos vraies intentions, etc. (encore les détachements tournants ou ayant pour but de fausses attaques ou de simples démonstrations ont rarement un but d'utilité tellement grand qu'on doive les envoyer sans avoir bien calculé le pour et le contre, et s'être assuré qu'on a moins à craindre qu'à espérer à leur égard.)Dans bien des cas, il vaudra mieux déplacer toute l'armée que de s'exposer à perdre, en la détachant, une partie de ses forces, ou à être privé de son concours, si on vient à être attaqué ou obligé de s'éloigner en son absence.

Quelque confiance que vous ayez dans

le chef d'un détachement, tracez lui sa mission d'une manière précise: indiquez lui le but, le temps, et les moyens ; car, sans cette précaution, une fois hors de votre sphère, il se laissera généralement guider plutôt par l'intérêt propre de sa troupe, que par celui du corps dont il dépend.

Ne laissez jamais un détachement trop longtemps livré à lui-même, si vous ne voulez pas, neuf fois sur dix, voir se relâcher la discipline, et déchoir l'état moral et matériel de ce détachement.

Au retour d'une mission particulière, exigez du chef qui l'a remplie, un rapport détaillé de tout ce qui lui sera arrivé pendant son absence, et passez une inspection rigoureuse de ses hommes et de ses chevaux. La certitude d'être vu de près, lorsqu'il reviendra, le forcera d'apporter une grande surveillance à toutes les parties du service.

Des partisans.

N'employez jamais, sous votre responsabilité, un corps de partisans dont le chef aura carte blanche. Il agira toujours plutôt dans son intérêt que dans

le vôtre, indisposera les habitants du pays qu'il parcourra, vous les aliénera s'ils sont amis, vous les rendra plus hostiles s'ils sont déjà contre vous. Il ruinera les ressources de la contrée où il se trouvera, car il ne peut guère vivre que de ses prises, et il lui arrivera plus souvent de rançonner les villages, que d'enlever des convois à l'ennemi. En un mot, si des partisans se lèvent pour vous être utiles, que ce soit à leurs risques et périls, et ne prenez l'engagement, ni d'appuyer leurs opérations, ni d'aller les secourir, ni de pourvoir à leurs besoins, ni de couvrir leurs actes de votre autorisation; autrement, vous risqueriez beaucoup de vous compromettre. En aucune circonstance, ne permettez à une troupe régulière de jouer le rôle de partisans: vous ne tarderiez pas à vous en repentir, et le moins que vous auriez à craindre, serait la prompte et complète désorganisation de cette partie de vos forces.

Des fourrages.

Nous ne parlerons ici des fourrages que sous le rapport de la protection à leur donner.

Les fourrageurs doivent emporter leurs armes ; ils marchent en bon ordre encadrés par l'escorte qui détache, en avant, en arrière et sur les flancs, des fractions suffisantes pour bien couvrir le mouvement.

En arrivant dans la localité où va s'exécuter le fourrage, les fractions détachées l'entourent avec toutes les précautions indiquées pour les grand'gardes, leurs petits postes, sentinelles et védettes. Le gros de l'escorte prend les positions les plus convenables pour protéger l'opération et rallier les détachements ainsi que les fourrageurs, soit en cas de danger, soit pour le retour. Quelquefois, quand on s'éloigne beaucoup du camp ou bivouac, on échelonne des réserves qu'on retrouve lors de la retraite. Au fur et à mesure que l'opération s'avance, les hommes de corvée se réunissent sur un point indiqué, et quand elle est terminée, quand tout le monde est rassemblé, on retourne au corps principal, dans l'ordre où on était venu, sauf les modifications que peuvent nécessiter les circonstances.

Si le fourrage est attaqué, les sentinelles et védettes signalent l'ennemi et

se mettent à tirailler; les postes vont à leur secours et le chef de l'escorte prend les mesures nécessaires pour repousser les assaillants. Pendant ce temps, les fourrageurs interrompent leur besogne, et se replient, avec ce qu'ils ont déjà pris, vers le lieu désigné pour le rassemblement. Si l'ennemi se décourage et si le danger cesse, on recommence; si non, la retraite s'effectue dans le meilleur ordre possible. Au cas où l'on aurait affaire à des forces très supérieures, il faudrait abandonner complétement le fourrage, ordonner de jeter les denrées déjà recueillies et utiliser les fourrageurs pour la défense en se retirant. Ces fourrages sont des opérations dangereuses où les ressources sont gaspillées, où le maraudage prend naissance, où la discipline est exposée à recevoir des atteintes, et qu'il ne faut effectuer que s'il est impossible d'avoir des distributions régulières. Avec une administration régulièrement organisée, comme est celle de France aujourd'hui, on ne devrait faire que des fourrages au vert et seulement dans le cas où on ne pourrait trouver autrement en nourriture des animaux.

Des convois.

Partagez votre convoi en plusieurs groupes, par objet de même nature; placez ce que vous avez le plus intérêt à conserver là où il y a moins de dangers à craindre et plus de facilités pour arriver ou s'échapper. Faites tenir la tête de chaque groupe, et si cela est compatible avec les recommandations précédentes la tête de tout le convoi, aux voitures ou bêtes de somme ayant le moins de vitesse, afin que les distances ne se perdent pas, car un des points essentiels à surveiller est que la colonne ne s'allonge pas et qu'il ne s'y fasse pas d'ouvertures. On s'arrêtera donc aussi fréquemment qu'il en sera besoin, pour rétablir l'ordre dans la marche. Cependant on visera à ne faire des haltes que toutes les heures, et une grande halte au milieu du chemin.

Chaque groupe aura, pour sa défense, une troupe spéciale composée d'hommes à pied. Le gros de l'escorte pourra se tenir massé en un seul tout, ou se subdiviser en deux ou trois fractions, suivant la longueur du convoi. Les dé-

tachements envoyés en avant, sur les flancs et en arrière, disposés comme il a été expliqué relativement à la protection d'un corps en mouvement, devront être d'autant plus éloignés qu'un convoi a naturellement besoin d'un temps assez long pour que les mesures de défense soient bien prises, et d'autant plus forts qu'il importe d'avantage que l'ennemi ne puisse s'approcher (en culbutant ce qui se trouve devant lui) des objets dont il a l'intention de s'emparer, ou seulement d'empêcher l'arrivée à destination.

Les voitures marchent par deux ou par une, selon la largeur du chemin. Si on est attaqué on fait tourner les chevaux de telle sorte qu'ils soient garantis le plus possible des coups de l'ennemi, c'est-à-dire les voitures en dehors. On ne parque en carré qu'à la dernière extrémité, parce qu'il faut trop de temps pour prendre cette disposition et se remettre en mouvement, quand le danger a disparu. D'ailleurs le terrain offre rarement en dehors de la route la facilité de se former ainsi.

L'escorte doit prendre garde de ne

pas s'éloigner trop du convoi, à la poursuite de l'ennemi ; dès qu'elle l'a repoussé, il faut profiter du moindre répit pour avancer.

Il vaut mieux certainement sacrifier une portion du convoi que de tout perdre ; cependant, excepté en cas d'absolue nécessité, on cherchera à le conserver intégralement. C'est à cette fin qu'on aura grand soin, par toutes les haltes nécessaires, d'empêcher que la colonne ne s'allonge au point de ne plus pouvoir défendre suffisamment soit la queue, soit le centre, soit la tête, soit même deux de ces points. Or, une suite de voitures ou de bêtes de somme prend vite, si l'on n'y prend garde, une extention considérable, et l'officier auquel incombe la mission difficile de diriger un convoi a besoin d'une vigilance et d'une patience incroyables pour empêcher les ouvertures, les à coup, et les arrêts inutiles ; pour établir entre les combattants et les conducteurs, entre ceux qui vont vîte et ceux qui vont lentement, cette solidarité pleine d'abnégation de laquelle dépend le succès. On ne confiera la conduite d'un convoi important qu'à un

homme du premier mérite et de grande expérience.

S'il s'agit d'attaquer un convoi, on commencera par le harceler de loin, on inquiétera l'escorte, on tirera sur les chevaux de trait et sur les bêtes de sommes afin d'en tuer et de causer du retard et de la confusion dans la marche ; puis, si quelque bonne occasion se présente, on en profitera par une charge impétueuse, toujours soutenue par une reserve. Si l'officier qui dirige le convoi ne s'intimide pas, s'il se montre partout prêt à une vigoureuse résistance, il ne faut plus penser (à moins qu'on ne soit supérieur en force) à une attaque totale, mais à des succès partiels. On s'éloigne, on feint d'abandonner la partie et on va s'embusquer à portée d'un défilé, d'un mauvais pas tel que l'escorte soit obligée de se diviser ; on laisse passer une fraction du convoi de manière à être le plus fort du côté du défilé où on se trouve, et alors on tombe brusquement et résolûment sur cette fraction, ainsi que sur les troupes qui la défendent.

On ne peut guères chercher à pren-

dre un convoi qu'avec de la cavalerie, parce qu'il faut beaucoup de vîtesse pour harceler, paraître et disparaître, gagner les devants, tendre une embuscade, ou revenir tout d'un coup sur la queue après avoir menacé la tête, et l'inverse.

Pour vouloir enlever un convoi à l'ennemi, il faut avoir un grand intérêt à cette opération, car on sera obligé, à cet effet, d'envoyer au loin un détachement (nécessité généralement fâcheuse), et on s'exposera à perdre ce détachement, quand sa conservation serait souvent préférable au succès ; mais une fois qu'on aura résolu de tenter l'entreprise, il faudra ordonner, pour ainsi dire, à l'officier chargé de la conduire, de réussir coûte que coûte. Ce sera un moyen de stimuler chez lui l'esprit de ruse et de détermination presque indispensable en pareil cas, et de le faire revenir plus vîte.

De l'offensive.

L'offensive est le caractère essentiel qu'il convient de donner à toute guerre : elle exalte le courage des soldats ; elle

déroute l'adversaire, lui ôte son initiative et l'amoindrit dans ses moyens.

N'attendez jamais l'ennemi dans vos foyers, allez toujours le chercher chez lui où vous trouverez à la fois à vivre à ses dépens et à lui ôter ses ressources. En pénétrant sur son territoire commencez par agir en masse avec toutes vos forces, et faites que les premiers avantages soient pour vous. Il est rarement sage de débuter par assiéger une place très forte, ou par offrir la bataille au gros de l'armée ennemie : souvent l'entrée dans une ville ouverte, chef-lieu d'un riche province, l'envahissement d'un pays fertile, la destruction consécutive de plusieurs détachements, l'occupation d'une position centrale de laquelle on puisse empêcher des concentrations de troupes ou des formations de magasins ; toutes ces opérations, en offrant moins de chances contraires que les deux premières, auront, dans bien des cas, des conséquences plus avantageuses.

Après quelques succès préliminaires, on tentera un grand coup, soit l'anéantissement d'une armée, soit la prise de

la capitale, ou d'une forteresse importante.

Lorsque ce résultat sera obtenu, il faudra redoubler d'énergie et pousser vigoureusement la guerre. Une fois qu'on aura bien établi sa supériorité matérielle et morale, on pourra subdiviser ses forces en plusieurs corps chargés de poursuivre des buts différents; mais chacun de ces corps devra être en état de surmonter les obstacles qu'il sera susceptible de rencontrer. On n'en exposera aucun à un échec qui compromettrait les avantages précédents.

Quand les résistances sont brisées; que les ressorts du pouvoir militaire et administratif sont entre vos mains, concentrez-vous de nouveau, afin de paraître redoutable au moment de la conclusion de la paix, et, jusqu'à ce que vos conditions soient souscrites, conservez une attitude menaçante, en évitant toutefois d'exaspérer les populations.

De la défensive.

N'adoptez la défensive que s'il vous est impossible de faire autrement. Si

vous êtes réduit à cette fâcheuse extrémité, que ce soit pour gagner du temps, attendre vos renforts, former vos soldats, nouer des alliances, attirer l'ennemi sur un mauvais terrain, l'éloigner de sa base d'opération, et qu'une offensive ultérieure soit sans cesse le but de toutes vos actions. Ne disséminez pas vos forces dans une multitude de places; que vos mouvements aient au contraire pour fin de vous grossir; faites peu à peu la boule de neige; évitez les engagements partiels où vous n'êtes pas absolument certain d'être le plus fort. Après avoir rassemblé l'armée la plus complète que vous puissiez espérer, manœuvrez; cherchez à prendre l'ennemi en défaut; menacez-le sur ses flancs et ses derrières. Ne vous opposez pas systématiquement à son passage, laissez-le s'avancer dans votre territoire, s'il doit en même temps s'affaiblir : vous l'inquiéterez peut-être d'avantage en faisant le vide devant lui, qu'en lui disputant des défilés ou des positions qu'il peut forcer en vous écrasant, ou tourner en vous coupant.

Entourez-le d'espions, connaissez toutes ses démarches et profitez de toutes

ses fautes. Par quelques coups hardis et bien conçus, inspirez-lui des craintes. S'il fait un détachement, enlevez-le, en marchant, s'il le faut, avec tout votre monde à cet effet. Quand vous aurez exalté le moral de vos soldats augmentez l'importance de vos opérations.

Enfin, si vous parvenez à décider votre adversaire à un mouvement rétrograde, poussez-le de près et tâchez de précipiter ses marches; il laisera entre vos mains beaucoup de traîneurs et se fondera, en peu de jours, plus vîte encore par les fatigues que par les combats.

Manœuvres.

Les manœuvres sont des mouvements par lesquels on cherche à éviter l'ennemi, à le fatiguer, à le faire sortir des positions fortes qu'il occupe, à le détourner d'une entreprise en lui donnant des craintes sur un objet qui l'intéresse loin de son premier but, à le conduire sur un terrain qui lui soit défavorable. On veut encore gagner du temps, aguerrir ses troupes, faire naître une occasion favorable d'attaquer avec avantage.

Les manœuvres s'emploient principalement quand on est inférieur ou seulement égal en forces à son adversaire, qu'on garde momentanément la défensive et qu'on n'a pas encore de but bien déterminé. Le général qui manœuvre ne peut guère avoir pour cet objet de plan complétement arrêté; il est presque obligé d'agir au jour le jour, et par suite de mettre dans l'ensemble de ses projets une certaine incertitude, souvent fatale. Il fatigue ses propres soldats et peut tomber en faute au lieu d'y faire tomber les autres; il ne lui suffit donc pas d'être habile, il doit encore ne pas avoir affaire à plus habile que lui. La meilleure manœuvre, en grand comme en petit, qu'il s'agisse d'une armée ou d'un détachement, pour peu qu'on soit dans une bonne situation matérielle et morale, est de prendre un point objectif, et d'y marcher droit et vigoureusement; car le succès dépend plus de la résolution du chef, de la bonne organisation et du courage des troupes que de toute autre chose.

Évolutions.

Les évolutions sont des opérations critiques, qui fatiguent en outre inutilement les hommes et les chevaux : malheur à celui qui en fait usage en présence de l'ennemi. La moindre circonstance suffit pour porter le désordre et la confusion dans les rangs. Les subordonnés peuvent faire défaut, soit sous le rapport intellectuel, soit sous le rapport physique (c'est-à-dire soit qu'ilsne comprennent pas le commandement, soit qu'ils ne l'entendent pas), et il y a quelquefois autant de danger à commencer un mouvement trop tôt que trop tard. Or, comme le coup d'œil et l'à-propos sont des qualités rares, des dons de la nature que l'étude et la pratique ne peuvent pas faire entièrement acquérir, on cherchera à se trouver d'avance dans l'ordre et sur le terrain où l'on doit combattre. Il n'est cependant pas toujours possible de prendre ainsi son temps et ses aises, alors on ne doit employer que les mouvements les plus simples et qui s'exécutent d'ensemble, indépendamment, pour ainsi dire, de l'action des subal-

ternes intermédiaires entre le chef et le soldat. On s'abstiendra des mouvements que le règlement désigne sous les noms de *face en arrière en bataille*, *changement de front central*, et en général des évolutions composées de plusieurs autres. Les ploiements et les déploiements, à portée du canon ou d'une cavalerie entreprenante, offrent de grands dangers. Les petites colonnes à distance entière, avec de larges intervalles entre elles, sont maniables, passent partout, donnent peu de prise aux projectiles, sont prêtes à agir immédiatement par le choc, donnent par la multiplicité de leurs fronts une somme de feux déjà considérable. On fera donc prudemment, en mainte circonstance, de les adopter tout d'abord, quand on est exposé à en venir inopinément aux mains, et ensuite à les maintenir ainsi en première ligne, jusqu'à ce qu'il soit bien démontré qu'il faut absolument les faire passer en ordre mince.

Batailles.

Une bataille est une action générale dans laquelle tous les corps d'une armée

proprement dite sont ou peuvent être engagés.

Selon Napoléon, on ne doit livrer une bataille que quand on a *soixante-dix chances sur cent* de la gagner, et, de plus, quand il n'est pas possible d'arriver à ses fins sans tenter ce moyen extrême qui présente toujours de l'incertitude. Si vous ne vous trouvez pas en désaccord avec ce double principe, livrez bataille pour terminer la guerre, pour faire lever un siége, pour détruire une armée qui gène absolument vos opérations ultérieures, qui vous barre le passage et que vous ne pouvez tourner, ou qui est à la veille de recevoir des renforts avec lesquels elle vous ferait un mauvais parti, qui, enfin, vous présente un avantage considérable, par exemple, si vous vous trouvez sur son flanc ou ses derrières, ou si ses corps sont séparés sans avoir la facilité de se concentrer.

Lorsque vous vous trouverez tout à coup en présence de l'ennemi, attaquez, car, en pareil cas, celui qui attaque a presque toujours l'avantage, tandis que celui qui hésite ou se retire, éprouve des pertes considérables.

Evitez une bataille si vous pensez que les suites de la défaite seraient plus graves pour vous que celles de la victoire ne vous seraient profitables; si l'ennemi est dans une position inexpugnable; si vous n'avez pas toutes vos forces rassemblées; si vous pouvez espérer que le temps, les fatigues, les maladies, la disette, la désunion des généraux, vous viendront en aide.

Une fois la bataille résolue, attaquez le premier; si la défensive est à éviter dans la conduite générale de la guerre, elle est tout à fait fâcheuse dans une action : c'est un fait que l'offensive, indépendamment de ses avantages tactiques excite l'ardeur et le courage des solsoldats. Ainsi, étant obligé de combattre, à moins d'être à l'abri derrière des retranchements inexpugnables, allez au devant de l'ennemi, et même ménagez toujours dans vos retranchements des issues qui permettent d'en déboucher.

Une défensive partielle n'est avantageuse qu'autant que la troupe qui en est chargée tient une position très forte d'où, par ses armes de jet, elle concourt à l'attaque en lançant des projectiles sur l'ennemi; encore ne faut-il pas

qu'elle puisse être isolée et rendue inutile dans quelqu'une des circonstances de l'affaire.

Maintenant examinons les cas qui peuvent se présenter ; ils sont au nombre de trois :

1° L'ennemi est en position ;

2° Il vient à vous ;

3° Il se retire.

1° L'ennemi est en position : reconnaissez avec soin ses dispositions ; cherchez son côté faible ; approchez-vous ensuite ; formez vos troupes ; ne négligez pas de mettre en votre faveur, si vous le pouvez, le terrain, le vent, le soleil, la poussière ; faites connaître à vos généraux, et souvent à tout le monde, votre plan, au moins dans son ensemble en en indiquant le but principal ; prévoyez le cas d'une défaite, et, en conséquence, assignez des lignes de retraite et des points de ralliement.

2° L'ennemi vient à vous : sachez la direction qu'il suit, et si vous connaissez une bonne position à proximité de vous, occupez-la, mais qu'elle soit telle que vous puissiez agir offensivement dès que l'ennemi sera à bonne

portée, sans l'attendre de pied ferme : déployez vos troupes d'avance, afin de commencer l'attaque le premier et de tomber sur votre adversaire, au moment où il voudra faire ses dispositions : ne lui donnez pas le temps de se former.

3° L'ennemi se retire : que votre avant-garde soit nombreuse, composée de vos meilleures troupes et soutenue de très près; qu'elle attaque brusquement toutes les fois qu'elle en trouve l'occasion ; lui tient-on tête, qu'elle reçoive promptement des renforts : à cet effet ayez autant de colonnes parallèles que le permettra la nature du terrain. Si vous rencontrez une vigoureuse résistance, pendant que vous tâcherez de la surmonter de front, essayez aussi de tourner les troupes adverses; car, l'esprit humain est ainsi fait qu'on s'inquiète plus à la guerre d'un danger sur son flanc que de dix devant soi.

Ordre de bataille.

Placez vos troupes de façon que chaque arme puisse agir avec efficacité, l'infanterie par son feu et son choc, la ca-

valerie par son choc, l'artillerie par son feu. Évitez pour l'infanterie et l'artillerie les positions qui donnent un tir plongeant. N'accumulez pas des masses les unes derrières les autres. Étendez votre front. Ne craignez pas les larges intervalles (vous les masquerez au besoin par des tirailleurs). Prenez garde que le boulet, frappant d'écharpe et d'enfilade, ne vous enlève vingt ou trente hommes à la fois. Trois lignes suffisent, en général : une première d'infanterie, une seconde d'infanterie ou de cavalerie ou mixte (la seconde toujours en petites colonnes parallèles), enfin une troisième ligne formée des réserves tenues, selon leur force et l'espace, en deux, trois ou quatre colonnes. Les bagages sous une escorte suffisante occupent un pli de terrain en arrière des réserves. Les officiers d'artillerie disposent les pièces de façon à leur faire protéger les troupes auxquelles elles sont attachées sans jamais les gêner : il vaut mieux tirer deux ou trois coups de moins et ne pas faire manquer un mouvement en embarrassant le terrain. Si on met de la cavalerie en première ligne, il ne faut

pas qu'elle soit alignée sur l'infanterie voisine; mais on doit la reculer, afin de la soustraire d'abord au feu de la ligne opposée, jusqu'à ce qu'elle trouve l'occasion de charger. La cavalerie est ordinairement mieux placée aux extrémités des lignes, parce qu'elle y a une plus grande liberté de manœuvre qu'au centre, pouvant particulièrement s'étendre vers l'extérieur, afin d'envelopper ou de déborder l'ennemi, ce qui lui est facile à cause de sa rapidité.

Si vos troupes sont bonnes, et si au cas d'une défaite tout ne doit pas être regardé comme perdu, ménagez vous des moyens de retraite : si, au contraire, vous êtes dans la nécessité de vaincre, ou si vous avez des doutes sur le bon esprit de vos soldats, mettez-les dans une situation désespérée, en les adossant par exemple à une rivière ou à la mer et faites leur comprendre qu'ils n'ont de salut que dans le succès.

Combat.

Le combat est l'action d'un corps entier plus ou moins considérable, pendant laquelle le soldat fait personnellement usage

de son feu ou de ses armes blanches. Le feu s'exécute de pied ferme ou à peu près; l'emploi des armes blanches est ordinairement précédé et accompagné d'un mouvement impulsif qu'on appelle charge.

Commencez par le feu des tirailleurs, engagez-le de loin, et donnez-lui une intensité de plus en plus grande en faisant relever les premiers combattants par d'autres successivement plus nombreux. Ayez des soutiens tout près (en cavalerie quelquefois), afin de rouler la ligne des tirailleurs de l'ennemi, si l'occasion se présente bonne de la charger, surtout en flanc. Suivez avec vos lignes à petite distance pour profiter des avantages de vos premiers coups de fusil.

Ne faites usage des feux réguliers ou du feu de deux rangs que si, par la nature des circonstances, vous êtes certain de causer ainsi plus de pertes que vous n'en essuierez, par exemple, si, étant déployé sur une bonne position, vous avez devant vous des masses profondes qui ne tirent pas; mais rappelez-vous **qu'il vaut mieux parcourir rapidement 300 mètres au pas accéléré et au pas de**

course, en deux minutes ou trois minutes, que d'essuyer, à cette distance, pendant dix minutes, une vive fusillade, que vous ne rendrez pas mieux que vous ne la recevrez, et qui affaiblira inutilement les deux partis sans avancer le résultat définitif.

Cependant si vous voulez voiler par la fumée un mouvement de flanc d'une portion de la seconde ligne ou d'une réserve ou attendre une troupe qui vient vous soutenir, faites un grand feu non interrompu sur tout votre front, dussiez-vous éprouver des pertes, jusqu'à ce que ce mouvement ait réussi ou que cette troupe soit arrivée.

Faites attention encore aux considérations suivantes : si vous occupez une position dominante à pente très douce et unie, vous avez de l'avantage dans le tir; si la pente est concave et surtout convexe, votre ennemi est à couvert de vos coups pendant qu'il s'approche pour vous combattre à l'arme blanche; enfin si les pentes sont très escarpées, contrairement à l'opinion de beaucoup de militaires qui choisissent pour s'établir des crètes à versants abruptes, l'effet de vos

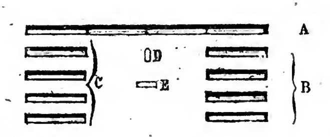
feux de lignes ou d'artillerie est presque nul, les coups étant trop fichants, tandis que ceux des tirailleurs précédant les colonnes adverses sont très assurés. Dans un terrain mou, marécageux, labouré, les projectiles s'enfoncent et sont perdus ; sur un terrain sec, dur et pierreux ils ricochent, font voler des cailloux et causent par ceux-ci d'autant plus de blessures.

Emploi de l'infanterie.

L'infanterie s'emploie en tirailleurs au commencement d'un combat, puis, dès que l'ennemi est ébranlé, on la lance pour l'attaque à la bayonnette, en lignes ou en colonnes. Les lignes ont beaucoup d'inconvénients; elles flottent pendant la marche ; elles sont souvent obligées de rompre l'ordre primitif à cause des obstacles du terrain et perdent ainsi du temps et donnent naissance à la confusion ; elles s'arrêtent pour tirer ce qui brise leur élan ; enfin si elles sont percées et culbutées en un point, tout le reste est compromis : soyez donc sobre de marches en ligne.

Les colonnes n'ont pas les inconvé-

Disposition pour un bataillon de 3 divisions chargeant à la baïonette.



A 1re Division.

B 2e Division par sections.

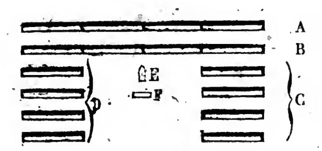
C 3e Division par sections.

D Chef de bataillon.

E Tambours et non combattants.



Disposition pour un bataillon de 4 divisions chargeant à la baïonette.



A 1re Division.

B 2e Division.

C 3e Division par sections.

D 4e Division par sections.

E Chef de bataillon.

F Tambours et non combattants.

nients qui viennent d'être détaillés, surtout si elles sont légères et peu profondes, et alors elles ont beaucoup d'avantages. Il faut toujours les faire précéder de tirailleurs, qui les préservent plus ou moins des projectiles, les empêchent de s'arrêter pour se déployer et tirer, puisqu'elles tireraient sur des hommes à elles, et ceux-ci, au moment du choc se ressèrent, masquent les intervalles et garantissent les flancs des masses parallèles. Une bonne disposition pour les colonnes serait la forme demi-pleine indiquée par la figure ci-jointe. Les officiers à cheval, les tambours qui n'ont pas d'armes se tiendraient dans le vide, et on pénétrerait d'autant mieux dans un bataillon ennemi, qu'on aurait son propre front mieux dégagé pour l'efficacité des bayonnettes.

Si le bataillon n'avait que trois divisions, la première seule serait déployée, les deux autres se placeraient en colonne par sections en arrière des ailes de celle-ci.

L'infanterie attaque particulièrement l'infanterie, les positions escarpées, les villages, les retranchements.

Lorsqu'un bataillon charge, soit en colonne, soit en bataille, son chef doit, dès ce moment, agir à peu près pour son compte, car le colonel ou le général, duquel il aurait à recevoir des ordres, peut n'en pas donner, étant tué, blessé ou distrait par des événements étrangers à ce bataillon. Trois cas peuvent se présenter :

1° L'ennemi lâche pied et tourne le dos ;

2° L'ennemi tient ferme et vous attend audacieusement, ou marche lui-même sans broncher à votre rencontre ;

3° Votre troupe s'arrête ou se retire elle-même, en proie à plus ou moins de terreur et de confusion.

Si l'ennemi lâche pied avant que vous ne l'ayez abordé, il courra plus vite que vous, et vous ne le joindrez pas : lancez donc contre lui un de vos pelotons extrêmes en tirailleurs, lequel l'inquiétera par une vive fusillade et vous suivrez de près avec vos autres pelotons, en veillant à vos deux flancs de peur qu'ils ne soient tournés ou ne perdent l'appui des bataillons voisins, qui n'auraient

pas été aussi heureux que vous. Que votre marche soit prudente, et que vos précautions soient toujours prises contre une charge de cavalerie de la seconde ligne ou des réserves du parti adverse. Avant de lancer vos tirailleurs, vous pouvez quelquefois faire faire une décharge par votre tête de colonne.

Si l'ennemi tient ferme ou marche aussi à vous, enlevez votre monde, faites qu'il dépasse son adversaire en impulsion, et entrez tête baissée dans la masse opposée, puis, le choc donné, rétablissez l'ordre par un prompt ralliement, opéré toujours à quelques pas en avant; enfin recommencez le choc ou faites poursuivre, comme dans le premier cas, par un peloton en tirailleurs, selon qu'on vous résiste encore ou qu'on fuit devant vous.

Si votre troupe s'arrête malgré vos cris et vos efforts, si elle lâche pied, n'essayez pas de la maintenir proche de l'ennemi, au moment où elle se démoralise; laissez-la reculer jusques derrière un pli de terrain, ou derrière une autre troupe, et lorsque le danger est devenu moins grand, que vous espérez pouvoir

faire écouter votre autorité et la voix du devoir, ralliez-la et agissez suivant les circonstances, en la ramenant en avant ou prenant en flanc quelque corps ennemi qui se serait compromis.

Nous ne conseillons pas à l'infanterie d'attaquer l'artillerie pour l'enlever ; qu'elle se contente d'envoyer contre elle des tirailleurs, plutôt adroits que nombreux, qui tuent les chevaux d'abord et les cannoniers ensuite : les attelages détruits, les pièces seront forcément la proie du vainqueur, et dès qu'elles seront seulement réduites à l'immobilité, elles seront bien peu redoutables.

Une infanterie très solide pourra, dans certains cas, et par exception, se laisser charger par d'autre infanterie et l'attendre de pied ferme, par exemple si on est sûr de ses soldats, et si l'ennemi, marchant à travers un terrain difficile, est encore désuni par un feu de tirailleurs ; on le laisse approcher alors presque à bout portant ; on fait sur lui une décharge de tout son propre front et on se jette à la bayonnette, sans recharger, sur les débris.

Si l'infanterie doit avoir toujours l'offensive contre l'infanterie et les positions, si elle peut agir de loin et efficacement par ses tirailleurs contre l'artillerie, elle est réduite généralement à la défensive vis-à-vis d'une cavalerie bonne ou seulement passable, et cette défensive réside presque uniquement dans son feu.

Menacée par la cavalerie, l'infanterie adoptera donc promptement l'ordre en carré ou en colonne prête à former le carré, afin d'être en mesure de donner du feu de tous côtés. Quelques puissances affectionnent les carrés pleins, qui ne sont autre chose que des colonnes serrées ; les autres préfèrent les carrés vides. Nous croyons que les carrés vides valent mieux, comme étant sujets à moins de désordre, offrant un refuge à des non-combattants dans leur intérieur, et permettant, au moyen des réserves, de tuer les cavaliers qui les auraient pénétrés, tandis que ces cavaliers, fussent-ils en très petit nombre, bouleverseraient complètement un carré plein. On évitera soigneusement les grands carrés, excepté en présence d'une cava-

lerie irrégulière, nombreuse, aux coups de laquelle il s'agit de dérober les ambulances, les convois et les bagages. Les carrés d'un seul bataillon chacun sont toujours les meilleurs.

Un carré ou une colonne ménagera avec parcimonie son feu; car c'est sa plus grande ressource. Le feu de deux rangs, si usité en France dans les simulacres de résistance d'un carré, depuis les dernières années de paix, est très mauvais, en ce que la fumée empêche qu'il ait de la justesse; que les cavaliers s'y accoutument et le bravent; qu'une fois commencé, on ne l'arrête pas quand on veut; qu'il s'égare souvent encore sur une fausse attaque dirigée sur une face, tandis qu'il masque et empêche de voir une attaque vraie qui s'avance contre un angle.

Le meilleur feu est celui de toute une face, par salve, faite de très près et à propos; mais toute infanterie n'a pas la solidité nécessaire pour avoir recours à ce feu qui exige un grand sang-froid: aussi devra-t-on généralement lui préférer un feu par rang, commencé à portée convenable, et mettre la troupe sur

quatre rangs de profondeur, le dernier se tenant en réserve pour tirer à dix pas.

Si un ou plusieurs cavaliers entrent dans le carré, les hommes de réserve ou les sous-officiers doivent tuer de suite les chevaux à coups de bayonnette.

Emploi de la cavalerie.

La cavalerie légère forme les avant-gardes et les détachements ; elle se tient sur les ailes prête à tourner l'ennemi, ou à l'attaquer en flancs ; à la fin de la bataille, elle poursuit les débris de l'armée battue, ou forme l'extrême arrière-garde dans les retraites. La grosse cavalerie constitue les réserves en grandes masses pour achever la victoire, réparer un échec, produire un effet moral par l'apparition de ses longues lignes ou de ses colonnes profondes ; comme dernière ressource, elle couvre une retraite devenue indispensable, et empêche les escadrons victorieux de venir achever l'infanterie repoussée.

La cavalerie combat de quatre manières, savoir : en tirailleurs, en fourrageurs, en bataille et en colonne. Son feu n'étant pas jusqu'à présent redoutable,

ce qui provient de ce qu'elle a de mauvaises armes et qu'on ne l'instruit pas à s'en servir, les tirailleurs n'ont d'autre but que d'éclairer la troupe qu'ils précèdent et d'empêcher qu'on ne vienne à la faveur de quelque couvert ou pli de terrain la reconnaître de trop près. Il ne faut jamais négliger de faire éclairer un corps de cavalerie, même au moment de charger, afin de l'avertir des coupures, marais, chemins creux, etc., qu'on ne voit qu'à quelques pas et où il se perdrait en entier si, lancé à toute bride, ils ne lui étaient pas signalés.

Les tirailleurs sont plus ou moins éloignés et plus ou moins écartés suivant le rôle qu'ils remplissent. Forment-ils un rideau derrière lequel un mouvement se prépare, ils sont nombreux, n'ont que de faibles intervalles, s'aventurent le plus loin possible, et font beaucoup de bruit et de fumée: éclairent-ils simplement, ils peuvent n'être qu'à quarante ou cinquante pas en avant de leurs escadrons et s'espacer presque autant entre eux. Dans l'un et l'autre cas, si la charge sonne, il ne faut pas les rallier au préa-

lable, ce qui leur ferait faire un demi-tour fâcheux devant l'ennemi, mais ils doivent attendre et s'intercaller dans les intervalles, au moment où ils sont rejoints.

Le combat en fourrageurs est utile contre des tirailleurs, mais plutôt d'infanterie que de cavalerie; contre un ennemi qui vient d'éprouver un échec et pour l'empêcher de se rallier de suite; contre de l'artillerie.

Ce genre de combat est plus propre à en imposer et à masquer une nouvelle et plus sérieuse attaque qu'à causer des pertes sérieuses, excepté quand il a pour but de sabrer des tirailleurs à pied, ou une infanterie en déroute se sauvant à travers une plaine. Il faut toujours le faire appuyer par des troupes en bon ordre, derrière lesquelles le ralliement puisse s'opérer en sûreté, sans quoi des cavaliers ainsi éparpillés se trouveraient fort compromis. Il est fort regrettable qu'en France, dans les exercices, les fourrageurs soient presque toujours ralliés en arrière et par demi-tour, mouvement qui mène souvent beaucoup trop loin ceux qui l'exécutent : il serait

prudent et opportun, en mainte circonstance, de les rallier un peu en avant, soit sur le centre, soit sur l'une des extrémités de la ligne de leur déploiement

Quand on lance une troupe en fourrageurs contre des bouches à feu, elle doit commencer son attaque à cinq ou six cents mètres, partir de suite au galop, former une ligne divergeant du centre vers les ailes et menaçant de tourner les flancs de la batterie. C'est une manière d'attirer le feu des pièces sur des hommes éparpillés et de masquer des escadrons en colonne, qui se portent rapidement sur les soutiens de l'artillerie, pour les battre et prendre celle-ci à revers.

Les attaques en ordre de bataille sont celles qu'il convient d'employer contre la cavalerie, afin de mettre plus de sabres en jeu, d'occuper un plus grand front et de menacer ainsi d'envelopper son ennemi.

L'ordre en bataille a plusieurs dérivés, savoir : en muraille, tant plein que vide, avec des intervalles du quart du front de l'unité élémentaire, en échelons et en échiquier.

Employez l'ordre en muraille contre

une cavalerie irrégulière individuellement redoutable, ou quand, le terrain étant entièrement favorable, la carrière à fournir étant courte, vos hommes étant bien exercés, vous avez devant vous un ennemi qu'il faut absolument culbuter; car alors vous empêchez forcément les demi-tours. Mais si vous n'avez pas des escadrons très instruits, et si la marche au galop est un peu longue, la ligne crève et se trouve très compromise.

Le tant plein que vide est favorable avec de bonnes troupes numériquement inférieures à celles qui leur sont opposées : il vaut mieux alors avoir de larges intervalles et présenter un front au moins égal à celui de l'ennemi que de se laisser déborder. Si quelques-uns de ses escadrons vous traversent en profitant des vides, c'est l'affaire de votre seconde ligne de les culbuter.

L'ordre avec de petits intervalles est celui dont l'application est la plus générale, comme ayant la plupart des avantages des deux précédents et évitant leurs inconvénients.

L'ordre en échelons est excellent

pour préparer une attaque oblique, puisqu'on n'a qu'une demi-conversion à faire dans chaque échelon, si on veut déborder de cette manière un corps neuf à la guerre, ou qui se laisse emporter par son ardeur; il est également bon pour engager un combat ou s'éloigner d'un danger.

L'ordre en échiquier, sur un front plus ou moins étendu, avec une cavalerie intacte et bien réputée, en imposera en plaine, et en cas de retraite, à des troupes victorieuses mais déjà fatiguées par un pénible combat. Il importe alors que le front des unités disposées en échiquier soit assez étendu; il doit être de deux escadrons au moins.

Dans l'ordre en bataille, le 2e rang ne sert qu'à combler les vides du premier, il doit donc serrer de près afin de boucher de suite toute ouverture qui se formerait dans celui-ci; cependant, si l'on redoute des fossés ou des sillons à franchir, des trous, des pointes de rocher, on fera prendre, en commençant la charge, six pas de distance d'un rang à l'autre, afin de rendre les culbutes moins nombreuses, et ce ne sera qu'au

dernier instant qu'il faudra serrer à la distance réglementaire.

L'ordre en colonne serait bon pour faire une trouée dans une ligne à travers laquelle on aurait à se frayer un passage ; hors de ce cas, une colonne, pour peu qu'elle soit profonde, est peu maniable, offre beaucoup de prise aux projectiles et à la confusion, présente des flancs d'autant plus faibles qu'ils sont plus allongés, et laisse inutiles toutes les armes qui ne se trouvent pas sur le front de la masse.

Ainsi, les attaques en colonnes ne sont pas de nature à procurer des succès, et il faudra les éviter; cependant, comme toute évolution est dangereuse devant l'ennemi, et comme on ne trouve pas toujours des terrains où il soit possible de marcher déployé, on charge comme on se trouve, si on est surpris, plutôt que d'hésiter ou de tenter un mouvement dangereux pour soi.

Si les colonnes sont très peu profondes et parallèles, avec intervalles de déploiement, par exemple de deux escadrons serrés l'un derrière l'autre, ou marchant jumellement soit par pelotons

soit par divisions, le système général qui en résulte permet de franchir facilement ainsi presque toute l'étendue du champ de bataille; on a les avantages de l'ordre tant plein que vide, et en plus celui-ci que les vides peuvent être rapidement comblés, et que même les flancs des têtes de colonnes se trouvent, en cas de danger, de suite défendus par les subdivisions suivantes, conversant à cet effet.

Règles particulières pour le combat de cavalerie contre cavalerie en ligne ou en colonne.

Il faut considérer que l'avantage de tout combat de cavalerie contre cavalerie est généralement à celui qui montre le dernier une réserve, et que les parties faibles d'un corps de cavalerie, qu'il soit en bataille ou en colonnes, sont ses flancs. On peut conclure de là qu'une troupe de cette arme doit être toujours partagée en trois parties : première ligne, deuxième ligne et soutiens; et que les flancs doivent avoir de bons appuis. Ces appuis doivent être

mobiles, afin de suivre dans son mouvement offensif la ligne qui s'ébranle et qui laisserait bien vite derrière elle les obstacles fixes auxquels elle aurait dû d'abord sa protection dans sa position primitive. De tels obstacles peuvent, il est vrai, se prolonger, comme une mer, un fleuve ; mais alors ce sont des exceptions, et s'ils couvrent d'une manière continue, ils ressèrent les mouvements et empêchent les manœuvres tournantes si décisives lorsqu'elles peuvent être exécutées à propos et avec rapidité.

La véritable manière de couvrir les ailes d'une cavalerie est de placer en arrière de ces ailes des colonnes de troupes de même arme.

Ces colonnes, qui appartiennent à la seconde ligne, doivent être peu profondes et pouvoir faire face rapidement de tous côtés. Deux escadrons par pelotons, avec distance entière, suffiront généralement. Le premier escadron de chacune de ces colonnes, se formant vers l'extérieur en bataille, s'opposerait à toute attaque contre l'aile correspondante de la ligne déployée, et le second esca-

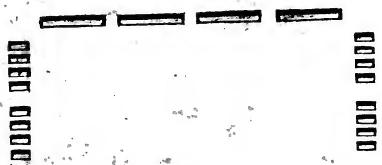
dron par un mouvement de conversion intérieure, exécuté au galop, se trouverait immédiatement en mesure de charger en flanc l'ennemi qui aurait repoussé cette ligne déployée, et qui s'avancerait inconsidérement à sa poursuite.

La troupe de soutien de deux lignes de cavalerie doit être en colonne serrée, en troisième ligne à peu près derrière le centre, de façon à se porter rapidement et facilement sur le point menacé.

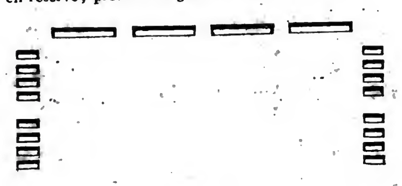
Si la première ligne était très étendue, la seconde se composerait, outre les colonnes des ailes, d'escadrons intermédiaires formés soit en colonnes parallèles, soit en bataille, et les soutiens, selon leur force numérique, se partageraient aussi en deux ou trois colonnes.

Après les dispositions préliminaires au choc, telles qu'elles viennent d'être indiquées, toutes les lignes s'ébranlent à la fois, au commandement fait pour la première ligne. Si la distance à parcourir est considérable, on commence au pas, qu'on continue pendant trente ou quarante mètres; on prend ensuite le trot de manière à parcourir environ 200 mètres à cette allure; enfin la pre-

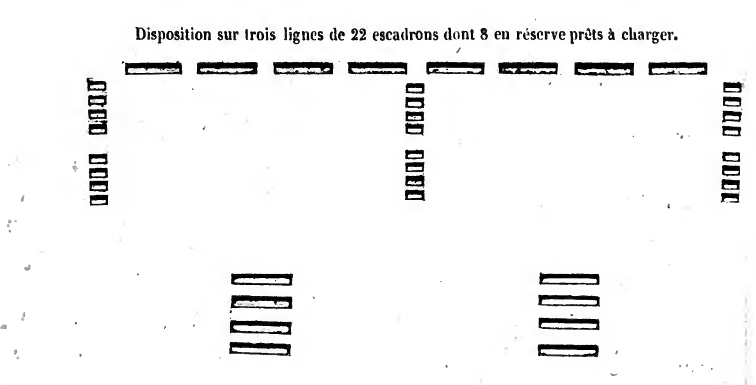
Disposition pour une brigade de 8 escadrons de cavalerie, prête à charger.



Disposition sur trois lignes de 12 escadrons, dont 4 en réserve, prêts à charger.



Disposition sur trois lignes de 22 escadrons dont 8 en réserve prêts à charger.



mière ligne part au galop lorsqu'elle n'a plus que 150 mètres à marcher pour être sur l'ennemi, et elle charge l'espace d'environ 60 à 80 mètres; les autres lignes suivent au trot et au besoin au galop. Il faut bien faire attention non-seulement à la distance qui sépare de l'adversaire, mais encore à sa vitesse; car l'espace diminue rapidement en raison de cette vitesse et de la vôtre (1). Il importe aussi de ne pas essouffler les chevaux.

Pendant la charge, les hommes gardent le silence jusqu'au moment de charger où ils poussent le cri : *en avant* ou *chargez*. Les commandants d'escadrons de la première ligne, qui ont dû donner un bon point de direction à leur guide, veillent à ce que leur troupe conserve l'alignement général, n'aille pas se croiser avec les fractions voisines, et surtout qu'elle (excepté le cas d'une attaque préméditée en ordre oblique) ar-

(1) Si l'ennemi trotte quand vous trottez, galope quand vous galopez, il faut commencer les changements d'allure à des distances doubles de celles indiquées.

rive parallèlement à l'ennemi et ne vienne pas lui présenter le flanc, ce qui s'est vu fréquemment à la suite de mauvaises directions et de points mal donnés au guide.

Une fois la charge entamée, la plus grande latitude doit être laissée au commandant de chaque escadron ; il ne faut pas qu'il compte trop sur les ordres de son chef, lequel peut être tué, renversé de cheval, etc. L'important est d'agir d'ensemble et de se conformer au mouvement des escadrons voisins, pourvu cependant que ce ne soit pas un mouvement de fuite.

En fournissant le choc, cinq cas peuvent arriver :

1° L'ennemi tourne le dos avant d'être joint ;

2° L'ennemi s'arrête et hésite ;

3° L'ennemi vous traverse et vous le traversez ;

4° L'ennemi s'arrête et vous en faites autant ;

5° Vos soldats tournent le dos.

1° L'ennemi tourne le dos avant d'être joint : alors comme il a de l'avance sur vous, vous le poursuivriez en

vain; arrêtez-vous tout court, rectifiez l'alignement en vous portant quelques pas en avant et tenez-vous prêt à partir au galop de pied ferme pour charger la seconde ligne opposée, au moment où elle débouchera à travers la première qui s'enfuit. Si vous voyez un grand désordre et si personne ne vient à votre rencontre, lancez chaque quatrième ou premier peloton en tirailleurs sur les fuyards et suivez au trot.

2º L'ennemi s'arrête et hésite : forcez de vitesse et tombez sur lui au risque d'essouffler vos chevaux; mais dès qu'il est culbuté, arrêtez-vous tout court, ralliez-vous vite, et si, vos chevaux étant essoufflés, vous n'êtes pas en état d'affrontrer une nouvelle charge, que les colonnes placées à l'appui de vos ailes se forment de suite en avant de vous afin de poursuivre la ligne battue ou de repousser une ligne fraîche.

3º L'ennemi vous traverse et vous le traversez (1) ; vous êtes alors dans un grand

(1) Ce cas s'est présenté au combat de Balaclava où la cavalerie anglaise a tant souffert pour s'être aventurée par une charge chevaleresque au milieu de trois lignes ennemies successive-

désordre et probablement hors d'état de soutenir le choc de la seconde ligne adverse; arrêtez-vous tout court, opérez un rapide ralliement, et faites un demi-tour par pelotons afin de charger à dos l'ennemi qui vous à traversé; portez-vous en arrière et laissez le champ libre à vos colonnes de flanc et à votre réserve. Les colonnes de flanc prennent les dispositions que réclament les circonstances, soit en avant, soit vers l'intérieur ; elles deviennent première ligne ; la réserve devient seconde ligne ou colonnes de flanc, et les troupes qui ont reçu le choc forment à leur tour la réserve.

4° L'ennemi s'arrête et vous en faites autant : repartez immédiatement au galop de pied ferme ; le succès est à vous si vous avez l'initiative de cette reprise d'offensive ; on lâchera infailliblement pied devant vous et vous vous comporterez ensuite comme dans le premier cas.

5° Vos soldats tournent le dos (1) :

ment, tandis qu'en se retournant sur la première ligne russe, après l'avoir traversée, elle eût infailliblement détruit celle-ci.

(1) Il est triste d'avoir à parler du cas de la

laissez-les d'abord un peu courir, car vous chercheriez en vain à les arrêter dans leur premiers mouvement de frayeur, et, alors, vous épuiseriez en purte perte vos poumons et vos efforts. Vous étiez devant votre troupe avant son demi-tour, et, naturellement, vous vous trouvez maintenant derrière elle : suivez-là de près, en appelant à vous vos subalternes et vos meilleurs cavaliers pour les détacher du gros des fuyards et former, en marchant, un premier noyau, puis aussitôt que vons rencontrez un pli de terrain ou toute autre circonstance favorable au ralliement, forcez de vitesse, passez devant votre monde, faites volte-face, commandez : *Halte !* et employez le *geste* avec la voix pour vous faire obéir.

A l'instant où la première ligne plie, les colonnes de flanc doivent prendre les dispositions convenables pour charger l'ennemi qui s'avanturerait à pour-

fuite ; mais comme il se présente quelquefois, même avec de bonnes troupes, il vaut mieux employer, pour y remédier, un moyen efficacement pratique, que, s'emporter en indignation stérilement chevaleresque.

suivre, ou pour le contenir pendant que la réserve s'avancerait aussi contre lui.

Au moment de combattre, le chef de la première ligne doit bien se rappeler que les évolutions sont très dangereuses proche de l'ennemi, et s'abstenir d'en faire, excepté de très simples, comme gagner du terrain vers un des flancs, rétrograder, rompre en petites colonnes parallèles pour traverser un mauvais terrain, etc.

Exécuter un changement de front serait souvent funeste, et plutôt que de tenter un tel mouvement, afin de prendre en flanc une troupe s'avançant résolument à la charge et devant laquelle on craindrait de plier, il vaudrait mieux faire demi-tour (1) par un commandement général, rétrograder rapidement

(1) Il est des cas où un demi-tour suivi d'une marche exécutée avec la plus grande vitesse est une vraie manœuvre et non point une fuite ; le maréchal Bugeaud, duc d'Isly, la bravoure personnifiée, disait même qu'il était d'un habile homme de savoir *f..... le camp* à propos. Il citait à ce sujet un épisode des guerres d'Espagne où le maréchal Ney ne s'était tiré d'une situation dangereuse qu'en envoyant tracer sur une hauteur en arrière la nouvelle ligne de bataille et y faisant porter ensuite les soldats au pas de course.

Au siége de Dantzick en 1807, 4,000 Russes

et laisser aux colonnes des ailes le soin de la punir de son audace, si elle se hasardait inconsidérement entre elles à la suite de la ligne qui se retire.

Cavalerie contre infanterie.

A moins que la cavalerie ne surprenne l'infanterie en marche ou au milieu d'une évolution, qu'elle ne l'attaque pas de front, sans l'avoir préalablement fait ébranler par un feu efficace de mousqueterie ou d'artillerie. Cependant une mauvaise infanterie doit être chargée immédiatement sans hésiter dans quelque ordre qu'elle se trouve, si elle n'est pas protégée par des obstacles matériels.

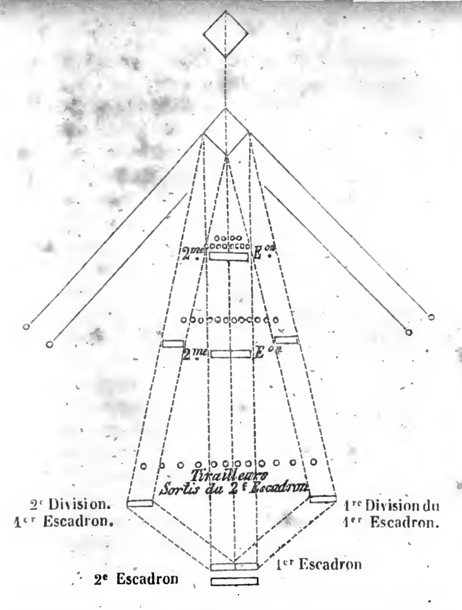
La cavalerie qui ignore la valeur morale d'une infanterie en position, doit

débarquant pour secourir la place surprirent un régiment français occupé à faire la soupe. Le général Schramm (père du général du même nom, président du comité d'infanterie), commanda à ce régiment un demi-tour et le fit rétrograder à toute vitesse puis, s'étant ainsi dégagé du milieu de l'ennemi qui s'arrêta pour s'emparer des marmites, il revint sur lui et en tua ou prit près de 2,000. Néanmoins, il est convenable d'user très rarement des marches rétrogrades, au pas de course, devant l'ennemi, et on doit entièrement s'en abstenir si l'on n'est pas parfaitement sûr du moral de ses troupes.

d'abord la tâter. A cet effet, elle la longe ou la menace de front à quatre ou cinq cents mètres, et envoie contre elle quelques cavaliers qui tirent des coups de feu, galopent et font de la poussière; si l'infanterie, au lieu de rester calme devant ces démonstrations, se met à tirer, elle est perdue. Que la cavalerie la charge vigoureusement, de suite, en colonne ou en bataille, sans plus tarder.

Si, au contraire, l'infanterie fait bonne contenance, ne se laisse pas intimider, garde son feu et n'envoie que quelques balles lancées par de bons tireurs sortis des rangs, il n'est pas prudent de l'attaquer d'emblée. Il faut alors la suivre, l'observer et tâcher de la prendre en faute, ou amener contre elle du canon qui la batte d'abord en brèche.

Si l'infanterie en position ne bouge pas, si elle a aussi du canon, et si cependant il faut absolument la renverser, au risque de perdre du monde, on se portera sur une extrémité de ses lignes en carrés (nous supposerons qu'elle est en carrés, parce que cette disposition étant celle qui lui est la plus



Disposition pour deux escadrons chargés d'attaquer l'extrémité d'une ligne de carrés obliques.

favorable, elle l'aura indubitablement adoptée); car pénétrer entre ses masses en s'exposant à des feux croisés serait trop périlleux et trop incertain, et on attaquera chaque masse l'une après l'autre. Deux escadrons bien conduits auront beaucoup de chances d'enfoncer un bataillon, en s'y prenant de la manière suivante :

On formera les deux escadrons en colonne serrée perpendiculairement à la capitale du saillant qu'on veut attaquer, et hors de portée du fusil. On déploiera une douzaine de tirailleurs qui tireront des coups de feu et galoperont à droite et à gauche, de manière à ne pas gagner beaucoup de terrain en avant, et à masquer ce qui se passe derrière eux, particulièrement sur la capitale. Le premier escadron se divisera en deux parties qui iront l'une à droite, l'autre à gauche, pour menacer les faces du carré, en se portant au trot contre elles.

Le deuxième escadron, ayant laissé ces deux troupes gagner de l'avance sur lui, partira à son tour au trot lorsqu'elles cesseront de diverger. Les deux faces mena-

cées finiront sans doute par engager le feu. A la première décharge, l'escadron qui se trouve en arrière prendra le galop et poussera une charge à fond devant lui. Il se trouvera soutenu par les deux divisions du premier escadron, lesquelles, restant au trot, seront naturellement dépassées, et cependant elles continueront à attirer le feu de l'infanterie, qui sera peu meurtrier à cause de sa grande obliquité. Les tirailleurs resserreront peu à peu les intervalles, et en dernier lieu tiendront la tête de la charge.

Arrivée sur le carré, la cavalerie devra, à tout prix, y faire une trouée et, ayant pénétré, elle ordonnera de jeter les fusils, puis emmènera les prisonniers en les poussant sur les réserves; elle sabrera impitoyablement si on fait résistance. Au cas où l'on échoue, il faut se retirer, bride abattue, en baissant le dos pour se rallier hors d'atteinte des balles. On ne réitère pas, du même côté, une charge qui n'a pas réussi, car les cadavres d'hommes et de chevaux rompreraient l'élan, à la seconde tentative.

Si le terrain enfonce, si les chevaux

glissent et roulent, ou si les éclaireurs signalent des obstacles inaperçus de loin, contre lesquels on viendrait se butter, il faut renoncer à attaquer l'infanterie; on perdrait tout son monde. S'il se présente, au contraire, des ondulations qu'un œil exercé découvre, même dans une plaine en apparence unie, et qui pourront couvrir la cavalerie pendant une bonne partie de son parcours, elle parviendra souvent, en sachant profiter de ces ondulations, à renverser presque sans coup férir les meilleures troupes à pied. Par exemple, le chef d'un bataillon se trouve sur un mamelon et voit devant lui quelques escadrons qui le menacent; il s'arrête et se forme en carré, se croyant parfaitement en sûreté parce qu'il domine son adversaire; mais ce lui-ci remarque, à la gauche du carré, une petite vallée qui le longe à 200 mètres et où ses cavaliers seront tout à fait défilés des balles; il se dirige, en ayant l'air de s'éloigner d'abord, du côté de cette vallée, y pénètre en colonne par pelotons, et, parvenu à hauteur du bataillon, commande : *pelotons à*

gauche, *au galop*, MARCHE, *en*=AVANT, et charge immédiatement : selon les probabilités, il sera découvert trop tard pour essuyer un feu très meurtrier et réussira dans son attaque.

En général, les pentes dans le sens ascendant, quand elles ne sont pas trop raides, sont favorables à la cavalerie contre l'infanterie, qui, alors, tire presque toujours trop haut: aussi est-ce à tort que cette dernière arme recherche presque exclusivement les positions très élevées. Celles en glacis doux sont infiniment meilleures.

Cavalerie contre artillerie.

La cavalerie ne doit jamais attaquer directement de l'artillerie; il faut qu'elle la fasse occuper de front par des fourrageurs pendant qu'elle essayera de battre les soutiens, particulièrement en les tournant. Les pièces prises, on ne cherchera pas à les emmener, ce qui causerait un retard et un embarras souvent funeste; qu'on se contente de couper les traits et de tuer les chevaux, si on peut craindre que l'ennemi ne les reprenne, et surtout qu'on détruise les

munitions. Il importe principalement d'assurer la victoire : avec elle on restera maître de tout le matériel laissé sur le champ de bataille ; sans elle, le matériel serait plus embarrassant qu'utile.

Emploi de l'artillerie.

L'artillerie, si vous l'éparpillez par-ci, par-là, à raison de deux ou trois pièces ensemble, produira peu d'effets, gênera beaucoup les mouvements des troupes auxquelles elle sera attachée, et les tiendra quelquefois fort malencontreusement exposées à des coups qu'elle leur attirera. Employez-là donc particulièrement en batteries assez fortes : alors, de loin, elle pourra se passer de soutiens assez rapprochés pour souffrir des boulets qui lui seraient destinés, et, de près, tirant à mitraille, elle causera vite des dégâts tels qu'elle se protégera elle-même si elle agit à propos. Qu'elle évite surtout d'embarrasser le terrain où se meuvent les autres armes ; car elle est accessoire, et, par conséquent, mieux vaut se passer de son concours que d'en éprouver des effets fâcheux de retard et de confusion, sur un champ de bataille

où le bon ordre et les minutes sont tout.

Les obusiers rendent de grands services en incendiant ou inondant de projectiles les couverts dans lesquels l'ennemi se cache.

Avec les boulets on brise les obstacles matériels qu'on rencontre devant soi, ou bien on inquiète des troupes qui se tiennent hors de portée d'une attaque de vive force, derrière un fleuve par exemple.

Les boîtes à balles produisent des effets désastreux, si on les tire à 2 ou 300 mètres contre des lignes ou des colonnes, et si on les lance en grand nombre à la fois, particulièrement sur un terrain sec et résistant.

Quelque soit l'apparence en faveur de l'artillerie, tant de causes nuisent à ses effets et à sa mobilité, que prudemment il ne faudra lui accorder qu'un rôle secondaire, et prendre ses mesures de telle sorte qu'on puisse se passer d'elle, si elle n'arrive pas à propos ou si son feu reste impuissant.

Armes de main.

Un soldat doit toujours entretenir ses

armes en bon état, s'il tient à sa vie et à sa conservation. Une pointe émoussée, un tranchant ébrêché, un fusil hors d'état de partir, valent moins qu'un bâton.

Un coup de pistolet, s'il n'est tiré à bout portant, manque 99 fois sur 100 ; cependant il ne faut pas appuyer le bout du canon contre l'objet qu'on vise, de crainte que l'arme ne crève.

Il vaut mieux ne tirer qu'un coup de fusil en cinq minutes et bien ajuster, que dix en une minute sans viser. On ajuste en relevant l'arme de bas en haut, parce que le coup tend à remonter, et que s'il part trop tôt, il peut encore atteindre si on est à portée ordinaire. Il faut appuyer lentement sur la détente, toute pression brusque produisant un choc qui dérange le coup.

Dans une mêlée rapide, l'escrime du sabre ou de la bayonnette sert peu : on donne un coup de pointe ou un coup de tranchant, suivant que la main ou l'ennemi, par une position particulière, vous invite à l'un ou à l'autre. Avec la lance, on pointe en avant, à droite, à gauche et à terre ; mais en arrière, on fait uniquement usage des alentours

parez. Un coup de lance en pointant est incertain ; un coup de hampe donné par le mouvement de parer peut être terrible.

Quand vous présentez la pointe à un adversaire, faites attention si vous et lui êtes animés chacun d'une vitesse en sens inverse : dans ce cas allongez à peine le bras et retirez-le de suite, autrement vous auriez le poignet foulé, ou votre arme, pénétrant trop avant, resterait dans le corps que vous auriez percé. Si votre coup est dirigé dans le sens de la vitesse de celui à qui vous le portez, ou si tous les deux vous êtes immobiles, alors détendez le bras vigoureusement.

On cherche trop souvent à tuer le cavalier et à prendre le cheval, et il arrive qu'on manque son but et qu'on est tué soi-même : un homme à pied devra toujours viser d'abord aux chevaux, et un cavalier aura neuf fois sur dix avantage d'en faire autant, particulièrement contre des cuirassiers.

Du corps de réserve.

Beaucoup de militaires pensent que

le corps de réserve doit agir pendant la bataille proprement dite et sert uniquement pour achever la victoire, quand elle reste incertaine après les efforts des troupes de ligne, ou pour parer à un échec grave subi par celles ci ; et, en effet, trop souvent tel à été son unique emploi : aussi que de combats sanglants sans résultats, que de triomphes tournés en revers, que de défaites changées en déroutes, parce qu'on a confondu la réserve avec les troupes d'élite placées comme soutiens en 3e ou 4e ligne (où elles sont exposées à souffrir de la lutte, à y prendre part et à être épuisées comme les autres, lorsqu'il y aurait encore tant à faire) et qu'on a négligé d'avoir un corps parfaitement intact, prêt pour toutes les éventualités. L'arrivée de la division Desaix, à la journée de Marengo où la garde consulaire n'avait pu décider l'avantage en faveur des Français, explique la distinction à établir.

Il convient de répéter ici qu'on ne doit liver une bataille que quand on est à peu près certain de la gagner, et que cependant la prudence veut qu'on prévoye le cas où l'on serait battu.

Si on est victorieux, il faut profiter de la victoire; sans cela on serait coupable d'avoir fait périr des milliers d'hommes sans véritable utilité. Ce qu'on appelle la victoire est ordinairement l'abandon par l'ennemi du terrain sur lequel on a combattu. Un tel abandon n'est pas nécessairement la suite de pertes nombreuses, de désorganisation, de désordre, et plus d'une fois il est arrivé qu'un parti n'a reculé que pour être mieux en état de continuer la guerre et même de recommencer immédiatement la lutte après s'être rallié. Les troupes qui ont combattu ont souffert chez le vainqueur, peut-être plus que chez le vaincu; elles sont harassées, désorganisées; elles ont eu leurs chefs tués ou blessés, et il est difficile d'obtenir d'elles autre chose que de coucher sur le champ de bataille : grand honneur, mais honneur stérile.

Si, au moment où sous les efforts des troupes de 1re, 2e, 3e lignes, etc., l'armée opposée cède et se retire, un corps tout frais s'avance contre cette dernière, la pousse de près, l'empêche de reformer ses rangs épars, de pourvoir de nou-

veau aux attelages des pièces qu'elle a conservées, et surtout s'oppose à ce qu'elle prenne le repos dont elle a tant besoin après une journée de fatigues, d'émotions et de combats; il ne lui restera qu'à tenter une nouvelle résistance, dans laquelle son état moral et matériel la fera probablement succomber entièrement, ou qu'à fuir, et alors ses débris seront bientôt pris et dispersés : dans les deux cas sa destruction sera complète. Mais nous venons de dire que c'est un corps frais qui obtiendra ce résultat. Il faut donc que la réserve ait été tenue loin du feu et du danger, que les hommes et les animaux qui la composaient aient été exempts de fatigues et aient eu le temps de prendre la nourriture nécessaire : c'est une seconde armée qui se présente quand l'autre a déjà lassé son ennemi; si c'est une seconde armée, elle se compose de troupes de toutes armes : troupes légères pour poursuivre ou engager un nouveau combat; troupes de ligne pour soutenir les précédentes; troupes d'élite afin de briser les résistances. La cavalerie doit y être prédominante; car la rapidité des attaques

et des mouvements, contre un ennemi qu'on veut achever ou prendre, est la condition essentielle de succès; cependant en vue d'un terrain accidenté, de positions retranchées ou naturellement fortes à enlever, il faut aussi de l'infanterie et de l'artillerie, principalement d'élite, afin de suivre aisément la cavalerie, et de ne pas se laisser longtemps arrêter par les difficultés.

Si, au lieu d'être victorieux, on avait été battu, il serait tout aussi important de faire apparaître un corps neuf et dispos en état de rallier derrière lui les débris à sauver et à réorganiser; qui, par les charges vigoureuses de ses escadrons, permettrait à ces débris de s'éloigner rapidement d'un voisinage dangereux, et qui faciliterait enfin la retraite de ses cavaliers les plus compromis, en leur ménageant à leur tour la protection des bouches à feu et des carrés habilement postés sur les hauteurs, ou sur les flancs des défilés.

En raison de ce que le corps de réserve doit servir aussi bien dans la circonstance critique d'une retraite que dans le cas d'une poursuite vive et acharnée, il faut qu'il soit composé de troupes

solides et éprouvées, sinon toutes d'élite. Comme le général qui le commande est livré à lui-même, que son rôle a une haute importance, que ses décisions doivent être promptes, on le choisira plein d'expérience de la guerre, accoutumé au maniement des troupes de toutes armes, audacieux et réfléchi à la fois, enfin doué de toutes les qualités désirables dans un commandant en chef.

Quant à la force de la réserve, en général elle devra être du quart au sixième de l'armée totale : si celle-ci est composée de trois corps à peu près égaux appelés aile droite, centre et aile gauche, comptant chacun la même proportion d'infanterie, de cavalerie, d'artillerie, soit deux divisions de la première et une de la seconde, la réserve sera formée d'une division d'infanterie et de deux de cavalerie.

Des retraites.

Si vous êtes faible et si vous devez faire une retraite, sachez-vous y décider de bonne heure et vous y préparer ; car plutôt que d'avoir l'ennemi sur les ta-

lons et d'être obligé de vous arrêter à chaque instant pour lui résister, mieux vaudrait prendre position tout à fait, et tenter le sort d'une bataille en y engageant même la totalité de vos forces, dussiez-vous ensuite ne pas poursuivre, mais vous estimer heureux de ne pouvoir être poursuivi ; vous perdriez probablement moins de monde en bloc que vous n'en laisseriez chaque jour derrière vous en traîneurs, déserteurs, tués et pris dans ces combats qui sont toujours au désavantage de celui qui tient la défensive.

Une marche rétrograde ne peut être avantageuse qu'autant qu'on a assez d'avance pour n'être que peu inquiété. On la dirige, s'il est possible, à travers un pays accidenté, où l'on puisse créer des obstacles de nature à retarder l'armée poursuivante, et à l'obliger à la prudence, en raison des embuscades et des chicanes que son avant-garde serait exposée à rencontrer.

Si on risque d'être atteint, et cependant si l'on est en état, dans ce cas, de soutenir avec toutes ses forces une attaque de l'ennemi, on se retire en plusieurs colonnes parallèles et peu dis-

tantes, pouvant se prêter un mutuel appui. Si au contraire le salut dépend uniquement de la rapidité du mouvement, et si toutes les colonnes réunies ne sont pas capables de se défendre avec chances de succès, il faut leur donner des directions divergentes, dans l'espoir qu'elles fuiront plus promptement, qu'elles forceront l'adversaire à se diviser aussi et que quelques-unes au moins parviendront à s'échapper : on leur indique alors, soit un point de concentration ultérieure, soit des places fortes où elles trouveront asile.

L'extrême arrière-garde d'une colonne en retraite doit se composer particulièrement de troupes à cheval, qui arrêtent l'ennemi assez longtemps pour laisser filer les bagages et l'infanterie, et ensuite rejoignent au grand trot. Si parmi ces troupes à cheval il s'en trouve qui soient armées du fusil et susceptibles de défendre passablement, en mettant pied à terre, les défilés, les bois et accidents de terrain, et si elles sont accompagnées d'une bonne artillerie légère, elles pourront se passer presque totalement de troupes à pied, si ce n'est dans les pays

très montagneux ou coupés de haies, fossés, canaux, etc.

Les mouvements par échelons et en échiquier sont très favorables aux arrière-gardes qui doivent les employer de préférence aux passages des lignes : ces derniers sont souvent accompagnés de désordre à cause des intervalles généralement trop peu considérables.

Des subsistances.

Les subsistances sont, après l'argent, la base fondamentale de la guerre.

Si elles ne sont pas journellement assurées, les désertions, la maraude, l'insubordination, le relâchement de la discipline, l'invasion des maladies, la démoralisation générale, détruiront en très peu de temps la plus brillante armée.

Si la nourriture de l'homme et du cheval n'est pas suffisante, ils seront incapables de supporter longtemps les fatigues, maigriront, perdront la santé, resteront en arrière, et mourront misérablement en très peu de temps.

On peut affirmer que dans la plupart des armées de l'Europe, dans celles de

France, même dans celles de l'Angleterre, la ration journalière n'est point assez abondante, particulièrement en viande pour les soldats, en grain pour les chevaux. Une preuve convaincante à cet égard, c'est que quand les premiers trouvent un supplément très copieux à leur ordinaire, et que quand les chevaux reçoivent deux ou trois kilogrammes d'avoine de plus tous les jours, ils les consomment entièrement et s'en trouvent parfaitement.

Que l'on compare en campagne ce que mange un officier d'appétit ordinaire, mais qui peut se donner, à prix d'argent, tout ce qui lui convient, avec la ration réglementaire, on se convaincra que celle-ci est d'un tiers au-dessous du poids nécessaire. Qu'on fasse encore cette expérience : qu'on distribue aux troupes des vivres pour huit jours, en annonçant qu'on remplacera tous les quatre jours les quatre rations consommées, on peut être certain que le quatrième jour (si on a marché et si on n'a fait aucune recommandation aux soldats pour la conservation de leurs provisions, et même malgré des recommandations à

cet égard), il n'y aura plus dans les sacs de vivres que pour un jour, au lieu d'y en avoir encore pour quatre jours (1).

Un soldat qui marche, veille une partie de la nuit, fait des rondes et des patrouilles, nettoye ses armes, panse son cheval, va en corvée, souvent fort loin, au bois et au fourrage, accomplit en somme un travail pénible et a besoin de réparer copieusement les forces perdues. Au lieu de 643 grammes de biscuit, de 300 grammes de viande et de 12 grammes de sucre et autant de café, qui entrent dans la composition de la ration de guerre, il faudrait porter ces quantités à 800, 500, 25 grammes, en laissant le sel et les légumes au poids actuel (2).

(1) On force quelquefois le soldat à coudre ses rations de réserve dans un sachet, afin qu'il n'y touche pas sans permission, avant le temps: c'est une vexation ajoutée à une privation. Donnez lui suffisamment chaque jour et il respectera soigneusement ce qui doit le faire vivre plus tard; mais en présence de la faim, il bravera une légère punition, découdra son sachet et portera ainsi atteinte à la discipline par une désobéissance.

(2) Les rations des hommes et des chevaux ont été composées à une époque où les armées

Non-seulement l'intérêt de l'humanité mais l'intérêt de la guerre y trouveraient leur compte, et l'on ne verrait pas tant de monde aux ambulances et aux hôpitaux, tant de décès sans gloire causés uniquement par les maladies et les privations.

Si on considère, d'un autre côté, le poids que consomme en nourriture un cheval employé à la plupart des travaux de la vie civile, on verra qu'il est, en grain surtout, quelquefois double de celui qui est attribué aux chevaux de cavalerie, et cependant, le moins chargé parmi ces derniers est astreint à des fatigues beaucoup plus considérables que celles imposées aux animaux de

étaient mercenaires, où la lie de la population entrant dans leurs rangs on tenait peu à sa conservation, où l'administration des compagnies était telle que l'État devait se tenir en garde contre ses abus, et enfin où les denrées étaient, relativement beaucoup plus chères à acheter, beaucoup plus difficiles à transporter. Bien que de grandes améliorations aient été peu à peu apportées au bien-être des troupes, surtout dernièrement en Crimée, il n est pas encore, réglementairement, ce que réclamerait le véritable intérêt de la guerre et des hommes.

même espèce dans l'agriculture, le trait, et les services publics réguliers; il n'y a donc pas lieu de s'étonner si les régiments de troupes à cheval se fondent si rapidement dans les marches et si, dans les guerres du règne de Napoléon Ier, on a tant perdu de chevaux, sans que le fer et le feu de l'ennemi y fussent pour quelque chose.

Il faudrait en campagne 10 litres d'avoine par tête dans la cavalerie légère, et 14 à 15 dans la grosse cavalerie et l'artillerie. Avec cette quantité de nourriture substantielle, on n'aurait besoin que de très peu de foin ou de paille, denrées encombrantes à transporter et qu'il est souvent très difficile de pouvoir faire manger aux animaux, par exemple, quand ils sont au bivouac avec la pluie, la boue ou la poussière.

Sans doute, le surcroît d'aliments indiqué ci-dessus serait coûteux ; mais, quant aux hommes, les raisons d'économie ne sauraient être mises en opposition avec les exigences de l'humanité ; et, quant aux chevaux, on compenserait certainement par moins de pertes une partie des dépenses (peut-être toutes les

dépenses) provenant de l'augmentation de la ration.

Un général qui veut être libre de ses mouvements (condition essentielle de succès) devra avoir constamment avec lui pour dix jours de vivres portés tant par les hommes que sur un convoi qui accompagne constamment l'armée. Comme devant l'ennemi les marches sont courtes et qu'on fait séjour de temps en temps, il sera toujours possible de concerter les mesures administratives de telle sorte qu'on remplace sans cesse les approvisionnements consommés par de nouveaux. La viande fraîche qui est si essentielle à l'entretien de l'état sanitaire pouvant d'ailleurs se transporter elle-même, et transporter en outre un certain poids étranger, diminuera, dans bien des occasions, les difficultés du service des subsistances.

Dans une guerre offensive, ce n'est pas devant soi qu'il convient de réunir les approvisionnements, car ils seraient trop exposés à devenir la proie de l'ennemi ; ce n'est pas derrière soi, car ils auraient trop de peine à rejoindre, les convois étant toujours lents ; c'est prin-

cipalement sur les flancs (quand ceux-ci sont assurés), de façon que, par des routes obliques, ils puissent converger chaque jour sur le lieu où s'arrêtera l'armée.

Rien n'étant plus fâcheux que de rétrograder après s'être porté en avant, ce qui est toujours désavantageusement interprété dans l'un et l'autre camp, il vaut mieux faire des marches courtes, et rester même un jour ou deux en station pour donner aux convois le temps d'arriver, que de faire une pointe après laquelle on serait obligé de revenir sur ses pas, faute de vivres.

Dans un pays abondant en ressources et populeux, quelque hostile qu'il soit, on trouve toujours à subsister particulièrement en payant largement toutes les denrées dont on a besoin. On peut nourrir la guerre par la guerre, sans fourrager et sans frapper de réquisitions en denrées (ce qui exaspère les habitants et épuise le pays, parce qu'en pareil cas on prend plus qu'on n'a besoin) : pour cela il n'y a qu'à publier qu'on acquittera en argent toutes les fournitures livrées à tel et tel endroit, et

puis, immédiatement après, on frappe une contribution en numéraire sur les villes et administrations locales ou gouvernementales. On peut aussi commencer par frapper la contribution et ensuite demander des rations en annonçant qu'on les payera largement. On s'empressera d'autant plus d'apporter des denrées que ce sera un moyen de récupérer l'argent de la contribution.

Par l'application de ce système, on évite une opération qui ressembles à la spoliation, et on la remplace par un impôt dont on rend responsable les autorités établies : celui-ci tombe moins sur les pauvres que sur les riches, et plutôt sur les caisses publiques que sur les épargnes particulières, et presque partout il est facilement accepté.

Lorsqu'on a des routes ou seulement des chemins praticables aux charrettes à bœufs, ces véhicules sont quelquefois très avantageux, parce qu'on mange les attelages dès qu'ils n'ont plus rien à transporter.

Les chevaux et les mulets sont d'excellentes bêtes de somme; cependant ils présentent ce grave inconvénient, que

pour rendre des services, ils ont besoin d'une forte ration d'orge ou d'avoine, souvent plus difficile à rencontrer sur la direction parcourue que les subsistances même qu'on leur ferait porter, et alors leur charge efficace se trouve diminuée de tout le poids du grain qu'ils consommeront, et qui, à 5 kilogrammes par jour, irait à 50 kilogrammes pour 10 jours. Si on considère qu'une bête de somme, à moins d'être promptement hors de service, ne peut guère porter au delà de 100 kilogrammes, dont 20 pour le harnachement et effets appartenant au conducteur, on voit que la portion de son fardeau représentant des denrées de consommation ultérieure n'est guère que de 30 kilogrammes, ou, en tenant compte des déchets, environ 24 rations (biscuit et menues denrées) d'hommes, et 5 rations (orge ou avoine) de chevaux, au taux où il les faudrait pour une alimentation convenable. En répartissant les dix jours de vivres de la manière suivante : 4 rations distribuées aux fantassins, 2 aux cavaliers, il restera à transporter 6 rations pour les fantassins et 8 pour les cava-

liers, plus toute l'avoine de ces derniers; car si on en mettait seulement une partie sur leurs chevaux (ce qui ne se fait que trop souvent), on risquerait de les blesser et de les rendre indisponibles pour le moment où l'on en aurait le plus grand besoin.

Il résulte des considérations précédentes que la quantité de bêtes de somme nécessaires pour assurer l'approvisionnement d'une armée de 80 à 100 000 hommes pendant dix jours seulement, serait exorbitante, et presque impossible à réunir. Le nombre d'animaux de trait et de voitures pour satisfaire aux mêmes exigences, au cas où l'on trouverait des chemins praticables, serait encore d'environ dix mille des uns et cinq ou six mille des autres, en admettant qu'un cheval traîne six à sept fois ce qu'il porte sur le dos.

Comme d'un autre côté les convois considérables retardent et rendent très difficiles les opérations des armées, on est conduit à poser comme règle que pour faire une guerre offensive dans une contrée où l'on ne rencontrera pas, chaque jour, des ressources suffisantes (et il

faut toujours craindre que l'ennemi ne les détruise, quand bien même il y en aurait en temps ordinaire), la meilleure ligne d'opération à prendre et à suivre est un cours d'eau navigable ou une frontière de mer, pourvu qu'on en soit complétement maître, parce qu'un navire, et même un simple bateau, transporte facilement un poids énorme. Un chemin de fer offrirait aussi une grande facilité pour l'approvisionnement, si on pouvait constamment protéger le matériel et les rails, au fur et à mesure qu'on s'avance, ou seulement les rétablir s'ils étaient endommagés.

Il ne suffit pas que l'armée trouve à des périodes de temps très rapprochées, comme toutes les vingt-quatre heures ou toutes les quarante-huit heures, sa subsistance amassée à proximité d'elle dans un port, une station, un magasin éventuel; on doit encore, si on ne veut pas harasser les troupes et la cavalerie, en les envoyant au loin à la distribution, leur faire porter au gîte même leur ration soit quotidienne, soit pour deux jours. A cet effet, il convient qu'il y ait un certain nombre de voitures ou de bêtes de somme

pour conduire les vivres et les fourrages à chaque camp, bivouac, cantonnement. Les animaux et leurs conducteurs, organisés en groupes correspondant aux divisions, brigades, régiments, bataillons, etc., couchant le soir avec ces dernières unités après les avoir pourvues, marchent le lendemain à vide en convergeant vers le point de concentration de vivres, afin de retourner de là avec un nouveau chargement près des corps qu'ils approvisionnent respectivement.

Table des officiers en campagne.

Le grand Frédéric, dans ses armées, avait réglementé toutes choses, le nombre de voitures et de chevaux attribué à chaque corps, à chaque officier selon son grade, le nombre de vêtements de telle et telle espèce, même le nombre de plats qui pouvaient paraître sur la table, tant du commandant en chef que des généraux, colonels, etc.

Sans désirer un réglement aussi sévère et aussi minutieux que celui du roi de Prusse, nous pensons qu'il serait très

utile d'en avoir un susceptible d'être suivi en campagne, relativement à l'organisation, et à la manière de vivre des officiers. L'impossibilité d'avoir des pensions comme en garnison, les exigences d'un bivouac perpétuel, qui remplacent, ainsi qu'on le voit en Afrique et en Crimée, la manière commode de loger chez l'habitant, comme cela se pratiquait dans les guerres du commencement de ce siècle le peu de fortune du plus grand nombre qui ne peut acheter des mulets, des cantines, une batterie de cuisine, de confortables provisions; l'irrégularité que cela introduit dans le régime intérieur des corps; le sentiment pénible qui résulte de ce que dans le même grade, alors que les dangers sont partagés, l'état matériel est si différent; mille raisons enfin s'élèvent pour que la table des officiers soit soumise à une réglementation uniforme, dès que les troupes sont sur le pied de rassemblement et concentrées effectivement en divisions actives.

La vie en commun par grade et par fraction constituée, bataillon ou demi-bataillon dans l'infanterie, régiment ou

demi-régiment dans la cavalerie, est la seule qui réunisse tous les avantages et soit exempte d'inconvénients. La discipline etla subordination sont trop exposées à recevoir des atteintes quand les rangs de la hiérarchie sont confondus dans les repas ; et, pour les conserver intactes, il faudrait une éducation, une égalité d'humeur qu'il est impossible de rencontrer parmi une réunion d'hommes que des titres divers on fait devenir officiers. Les lieutenants, sous-lieutenants d'une part, les capitaines d'une autre, doivent donc vivre ensemble en un ou deux groupes, suivant que les corps sont faibles ou forts, complets ou incomplets quant à leurs cadres.

Les chefs de bataillon et d'escadron, les lieutenants-colonels peuvent vivre seuls ou s'associer deux ou trois ou quatre ensemble, mais il importe que les chefs de corps et de détachements mangent absolument seuls, car, pour un grand nombre, la réserve si nécessaire au commandement pourrait faillir quelquefois en présence de subordonnés devenus commensaux journaliers.

Avec l'existence en commun par

grade, la camaraderie conserve tous ses droits, tous ses avantages, et l'égoïsme disparait : l'officier riche peut, sans blesser, faire accepter de temps en temps un mets délicat, un vin recherché qu'une longue privation de bonnes choses rendra particulièrement agréable à chacun ; celui qui est pauvre n'est plus réduit, faute de moyens de transports, au simple biscuit, que l'État lui octroie comme au soldat, et il n'a plus à porter envie à son voisin qui possède trois mulets, boit d'excellent vin de Bordeaux et ouvre pour son déjeûner des boîtes de conserves fines. Au lieu d'une dixaine de cuisiniers distraits du service dans un bataillon, un seul, avec deux ou trois aides, peut faire à manger pour une ou deux tables nombreuses. Un matériel et des bêtes de somme en commun, pouvant se diviser en cas de détachement d'une fraction du corps, remplacent à peu de frais, relativement pour la masse, les moyens individuels si insuffisants et cependant si coûteux pour l'officier réduit à sa solde et à son indemnité d'entrée en campagne.

Un président chargé à tour de rôle de

la direction de l'ordinaire, veille aux dépenses. On fait face à celles-ci avec une prime journalière déterminée par le chef de corps, en raison des circonstances, et augmentée des vivres de campagne quand l'État les alloue.

Dans une ou deux compagnies, un ou deux escadrons en détachement, les capitaines peuvent manger avec les lieutenants et sous-lieutenants; mais que jamais personne ne soit dispensé de vivre avec ses camarades.

Des bagages.

La réglementation des bagages des officiers a une haute importance, car, d'une part il est du bien du service que les officiers en aient de suffisants pour pourvoir à l'entretien si nécessaire d'une bonne tenue, et à certaines aises, sans lesquelles ils conserveraient difficilement dans une rude campagne la vigueur et la santé (1); et d'une autre part, en raison

(1) Faute d'une bonne organisation au départ, les officiers de l'armée de Crimée ont d'abord énormément souffert, ensuite, pour porter remède à des privations de tout genre, l'Empereur

des embarras que causent les convois nombreux, soit par la nourriture des bêtes de somme ou de trait, soit par les escortes à leur fournir et les retards qu'ils occasionnent, il faut les restreindre autant que possible.

En forçant les officiers à vivre en commun, ils seront beaucoup mieux et auront besoin de transports moins nombreux, surtout si on introduit l'uniformité pour les tentes quant au nombre et aux dimensions.

Une tente à base carrée, de 2 mètres 50 de côté, suffit pour un capitaine ou deux lieutenants ou sous-lieutenants; une cantine par officier pour ses effets et une cantine par six ou sept officiers pour le service et l'approvisionnement de table, font en tout 26 cantines d'effets et

et le ministère de la guerre ont fait des dépenses considérables, qui eussent été épargnées, en mettant plus de prévoyance dans les préparatifs. Le corps humain n'est pas de fer, et si on veut éviter les maladies et les décès qui se traduisent finalement par une grande perte d'argent, il faut au début de la guerre, veiller à ce que les hommes aient tout le bien-être compatible avec les exigences des opérations qu'on a en vue.

6 cantines de table dans un bataillon comptant 26 officiers inférieurs. Ces 32 cantines auxquelles il faut joindre deux grandes tentes, salles à manger, nécessitent dix-huit mulets dont un haut le pied. Chaque mulet portant deux cantines peut recevoir encore une petite tente et ses accessoires; or, il n'y a que 17 tentes d'officiers. Le médecin doit faire mettre sa tente sur le mulet d'ambulance acheté au compte du bataillon.

Dans un régiment de cavalerie dont l'effectif comporterait 34 officiers inférieurs pour quatre escadrons, on passerait six mulets de plus qu'à un bataillon.

On tolèrerait deux mulets aux chefs de bataillon, aux chefs d'escadron et aux lieutenants-colonels, trois aux colonels, six aux généraux de brigades et chefs d'état-major de division, 8 aux généraux de division et chefs d'état-major de corps d'armée : on pourrait permettre aux généraux et officiers supérieurs un fourgon à 2 chevaux en remplacement de 3 mulets, et un fourgon à un cheval en remplacement de 2 mulets (1). — Mais les

(1) Les réglements accordent aux généraux

voitures allongeant considérablement les colonnes, on les défendrait absolument aux officiers inférieurs

Avec les bases précédentes, une armée de 100,000 hommes n'aurait guère que 4,000 mulets de bagages, nombre bien petit comparé à celui des chevaux et voitures d'équipages tolérés par le grand Frédéric, si sévère à cet égard, ou même à celui que l'on avait pris l'habitude d'avoir en Afrique à l'époque des grandes expéditions, dans lesquelles chaque officier avait au moins un mulet, quelquefois deux ou trois, sans compter que les trois quarts, dans l'infanterie, possédaient encore un cheval de selle.

Par la réglementation des bagages, on obtiendra ce résultat, savoir : que l'indemnité d'entrée en campagne, au-

un nombre de voitures et de mulets qui n'est jamais atteint. Celui qui est proposé ici est largement suffisant depuis qu'a disparu complétement le luxe d'équipages qu'on remarqua quelquefois, sous Louis XV, par exemple. Ce luxe n'est plus compatible avec l'état de fortune des officiers pourvus de hauts grades, qui y parviennent aujourd'hui par leur mérite, et non plus par leur naissance.

jourd'hui très insuffisante, le sera moins, surtout si on prescrit un prélèvement pour l'achat en commun, par corps, des bêtes de somme, tentes, cantines, conformément à un modèle et un nombre déterminé. Mais il serait encore mieux que l'État fournît lui-même tous les objets ; car, s'il était possible, à la rigueur, de se pourvoir, au début, avec les sommes allouées et en agissant en commun, les remplacements deviendraient très difficiles quand la guerre se prolonge, l'indemnité ne se renouvelant pas. D'ailleurs, comment procéder équitablement en cas de décès, de changement de corps, d'avancement, etc. Aujourd'hui que les officiers sont moins riches qu'il y a un siècle, que la plupart même sont dépourvus de fortune, il est fort difficile qu'ils puissent faire honneur à leurs affaires en campagne, si l'administration supérieure ne pourvoit à tous leurs besoins, du moins dans les grades inférieurs, puisqu'il est prouvé qu'alors que toute la noblesse avait pour privilége de mourir sur les champs de bataille, elle se ruinait complétement en

conséquence de ce privilége, pour subvenir à ses besoins à la guerre.

Avec un bon système de tentes et de cantines pour les officiers, de tentes abris pour les soldats, on pourrait en Europe user plus fréquemment du bivouac que sous le règne de Napoléon Ier, sans perdre autant de monde par les maladies, et on serait bien plus maître de ses opérations que quand on est obligé de cantonner et de s'arrêter dans les villes, ce qui éparpille les troupes, expose à des surprises, cause des défaites et perd la discipline.

ÉPILOGUE.

Il n'est presque pas mention dans ce livre des opérations détaillées dans d'autres ouvrages sous le nom d'*opérations de petite guerre*, telles qu'embuscades, détachements, fourrages, convois, etc.; ce n'est pas par oubli; c'est parce que ces opérations, bonnes peut-être avec un ennemi neuf et ignorant, sont très dangereuses devant un ennemi vigilant et expérimenté, et qu'elles exigent, pour la plupart, qu'on expose, en la détachant, une partie de ses forces, circonstance toujours très critique, et dont les résultats sont rarement en rapport avec les risques.

Il a été peu question des postes et des positions, parce qu'avec le développement et l'organisation des armées actuelles, la guerre enseignée sous le nom de *guerre de postes et de positions* aurait généra-

lement le désavantage si on lui opposait un système de marches et de mouvements rapides.

Enfin, on s'est peu étendu sur la diversité des ordres de bataille si longuement expliqués dans quelques ouvrages, parce que ces ordres de bataille, méthodiquement combinés dans le cabinet, sont souvent impossibles à appliquer, soit à cause du temps et du terrain, soit à cause des mouvements de l'ennemi.

FIN.

TABLE DES MATIERES

CONTENUES

DANS CET OUVRAGE.

FIN DE LA TABLE.

Paris — Imprimerie de Cosson, rue du Four-St-G., 43.

INSTRUCTIONS PRATIQUES

DU

MARÉCHAL BUGEAUD,

POUR LES TROUPES EN CAMPAGNE.

VANT-POSTES, — RECONNAISSANCES, — STRATÉGIE, TACTIQUE, — DE L'ORDRE DES COMBATS, — RETRAITES, — PASSAGE DES DÉFILÉS DANS LES MONTAGNES.

CAMPS.—BIVOUACS

AVEC TROIS PLANCHES EXPLICATIVES.

Un vol. in-18, 1854.—Prix : 3 fr.

Ce sont les leçons d'art militaire de cet homme élèbre que nous publions. Qu'on n'aille pas dire ue ses succès furent l'effet du hasard et de la fortue; il ne les dut qu'à ses hautes conceptions, toujours asées sur les vrais principes. Il n'est certes pas lonné à tout le monde d'égaler les grands généraux; nais en étudiant avec soin les méthodes et les noyens qu'ils employaient, et profitant de leur expéience, on peut conquérir au-dessous d'eux un rang ıonorable en même temps qu'on se rend capable de nieux servir son pays. S'il est des règles que peuvent nodifier les lieux, les armes, la nature des hommes t des choses, il en est d'autres qui sont immuables; e sont particulièrement ces dernières qu'enseignait e maréchal Bugeaud.

Voici un court extrait de l'ouvrage du Duc d'Isly :

Quand on essaie de poser un principe sur la guerre, aussitôt un grand nombre d'officiers, croyant résoudre la question, 'écrient :

« Tout dépend des circonstances; comme vient le vent, il ut mettre la voile..» Mais si, d'avance, vous ne savez pas elle est la voile qui convient pour tel ou tel vent, comment nettrez-vous la voile selon le vent?

Ces observations trop habituelles doivent nous faire penser que ces militaires jugent impossible, et peut-être même dangereux, de poser des principes. Essayons de détruire cette rreur, etc., etc., etc.

Maréchal **BUGEAUD**, Duc d'Isly.

La Librairie militaire de Leneveu se compose de plus de cent mille volumes modernes et anciens des meilleurs auteurs. Voici les principales divisions de son catalogue.

Ouvrages à l'usage des écoles impériales militaires; cours de ces écoles imprimés et lithographiés.

Art et Histoire militaires modernes. — Collection complète et considérable.

Ordonnances et Règlements militaires, Recrutement, Organisation, Législation, Administration générale et particulière, Chronologie militaire, Histoire de la noblesse et des maisons militaires des rois de France, États militaires et annuaires de toutes les époques.

Budgets, comptes des ministères, administration publique et financière.

Manœuvres, tactique, stratégie.

Art et Histoire de l'artillerie, balistique, pyrotechnie, fabrication des armes, ponts militaires et cours des écoles d'artillerie.

Art et Histoire du génie, attaque et défense des places, relation de siéges, guerre souterraine, et cours des écoles du génie.

Mathématiques, sciences physiques et chimiques, mécanique, constructions.

Géodésie, topographie, statistique, cartes militaires.

Gymnastique, natation, escrime.

Paris. — Imp. de Cosson, rue du Four-St-Germain, 43.

Art vétérinaire, hippiatrique, équitation, courses, choix et emploi des chevaux.

Art et Histoire de la marine, constructions maritimes et navales.

Histoire des campagnes modernes et anciennes, catalogue alphabétique avec table chronologique.

Dictionnaires et ouvrages encyclopédiques.

Journaux militaires et scientifiques. — Collections.

Ouvrages en toutes langues, Grammaires, Dictionnaires, Guides de la conversation.

Quantité considérable de manuscrits, de dessins, plans et cartes à la main.

Depuis vingt ans j'ai acheté les principales bibliothèques militaires, de Princes, de Maréchaux, de Généraux, d'officiers d'armes spéciales, de savants. J'achète au comptant, et j'ai l'honneur de prier les possesseurs de livres des catégories ci-dessus de m'en faire l'offre ; je leur donnerai de l'or.

Ma librairie est aussi bien assortie de livres sortant des presses de l'imprimerie impériale. L'on peut se monter chez moi une bibliothèque à la moitié des prix ordinaires, et on aurait souvent pour rien de bonnes reliures.

LIBRAIRIE MILITAIRE

DE A. LENEVEU,

RUE DES GRANDS-AUGUSTINS, 18, PRÈS LE PONT-NEUF,

A PARIS.

Paris. Imprimerie de Cosson, rue du Four-St-Germ., 43.

Paris. Imprimerie de Cosson, rue du Four-St-Germ., 43.

